2001年12月号 总88期

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER &

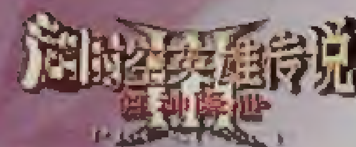
三國趙雲傳



傲睨60个世纪的辉煌
文明III



我的城堡我的家
要塞



图解攻略

软硬武略

暗战：市场宣传的迷思
看图说话：nVIDIA软件优化实战
四款新版反病毒软件试用
金山快译之游文识字
SiS 315驱动综合评测

十二月快讯

《石器时代》"破"破百万
星爷说"大话" 网易玩"西游"
Xbox午夜上市狂欢
"操作格斗"话沧桑

新作前瞻：富甲天下III，e族在线年，重返德军总部，英伦霸主III，傲天快乐蓝海店，直升机英雄，魔武者龙族0.80版，机甲终结者，丁丁历险记，水浒Q对碰……

电玩资料夹

评点报告：文明III，要塞，地球时代，猎杀潜航II，FIFA2002，十二金刚，虚幻竞技场，魔域帝国，伊甸园计划，亚特兰蒂斯III，布莱尔女巫：小镇幽灵，真实战争，神话III，FIFA全系列综述

暗黑武士 完全屠魔大典
文明III 新人入门手册
亚特兰蒂斯III 全攻略
地球时代 科技纵览

麻辣玩家

游戏是我生命中的一部分
游戏属于RICH MAN
游戏平台之间的手术
文渊阁：龙系列二马之道

零售价 7.80元 网站 www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183



敬告：游戏有益身心 沉迷影响生活

第三波





The Prelude To History
DRAGON RAJA
www.dr-plaza.co.kr



EVE ZERO

夜行侦探

—迷失者—

夜行侦探

—零—

每件各4CD68元

即将上市

日本广受欢迎的侦探AVG系列游戏完全中文登场

69元 3CD

INFOGRAMES

在地狱般的魔影之岛上，

暗黑世界的大门已然敞开，

新的噩梦悍然袭来，

你能否抵挡，

这来自内心深处的恐惧？

鬼屋4魔影

英雄本色 48元

盟军敢死队 22元

席卷PS和DC平台的恋爱名作之进化形态！

- 知名插画家佐佐木
- 超越DC版的800X6
- 高品质CD音源，收录
- 全程语音，实力派
- 收录特别剧情“PURE”和游戏主题屏保

Memories Off

秋之回忆

简体中文版

平静的生活，

无法抹去的回忆

一切从这里开始，

在这秋日的天空下……

48元双CD

11月隆重登场

SunTendy 地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络：新天地销售部 传真：(010)62862036 销售热线:(010) 62862035

KID Kindle Imagine Develop 株式会社キッド

盟军2抢滩成功！中文版全面上市！

盟军敢死队 2

勇往直前

简体中文版

更多惊喜！

另有盟军2“全卡装”

全国限量发售6000套

内含全套人物卡9张

加量不加价！

68元 3CD

内含盟军2人物卡一张

买盟军拿大奖 详情请见新浪网游戏频道盟军2专区

EIDOS

地址：北京市1998号信箱 传真：010-62862036

邮编：100091 技术支持：010-62862042



连邦

北京连邦软件股份有限公司 销售总代理 邮编：100080 联络 连邦销售部

电话 010-62525338 地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦9层

网上连邦：www.Federal.com.cn 网站销售：www.joyo.com

以上作品均采用《金山画王 2002》制作





● 蜡笔效果



● 彩色铅笔效果



● 喷绘效果

让你成为绘画高手



● 水粉效果



● 国画效果



● 粉笔效果



● 装饰画效果

金山画王 2002

12月中旬上市 58元

这款软件已经畅销德国、法国、美国7个国家，被喻为“一款不可多得的普及性绘画软件”。

★多种画法，任意挥洒　集合多种仿真画笔，笔的粗细、力度、颜色都随心所欲调节，铅笔画、水彩画、国画、油画、蜡笔画等都可以细腻表现。

★卡通组合、妙趣横生　提供植物、动物、森林等数百种卡通贴图，图片大小、方向任意调节，童话里面的仙景自此轻松产生。

★专业效果，简单制作　提供灰度调节、浮雕等专业的功能，还有神奇棒、放大镜、圈选等魔术设备，让您的作品更加完美无缺。

《金山游侠III》贺岁版上市，新增20个热门游戏的攻略及修改器。同贺《新剑侠情缘》即将上市。

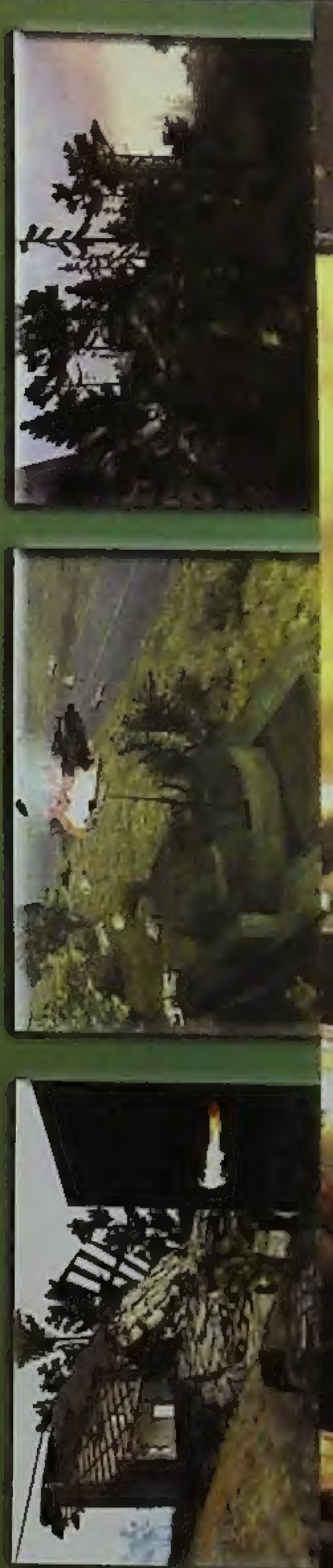
山软件股份有限公司　地址：北京市9605信箱(100086)　网址：www.kingsoft.net　传真：010-62638287　客户服务热线：010-86243222　免费热线：800-810-5770(北京)

术支持联系方式：support@kingsoft.net　经销商订货热线：010-62638312　OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net　总机：010-62524868　OEM热线：分机248

团购买热线：分机186　欢迎网上订购：卓越网JOYO.com　买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式：club@kingsoft.net 俱乐部热线：010-86243222　欢迎邮购 邮资5元



48元
简体中文版
Tom Clancy's
幽灵行动
（又名:惊爆911）
终结者终于显身
境外媒体惊呼《反恐精英》
《彩虹六号》原班人马年度军事题材大作
全球同步上市，首批预定超越百万

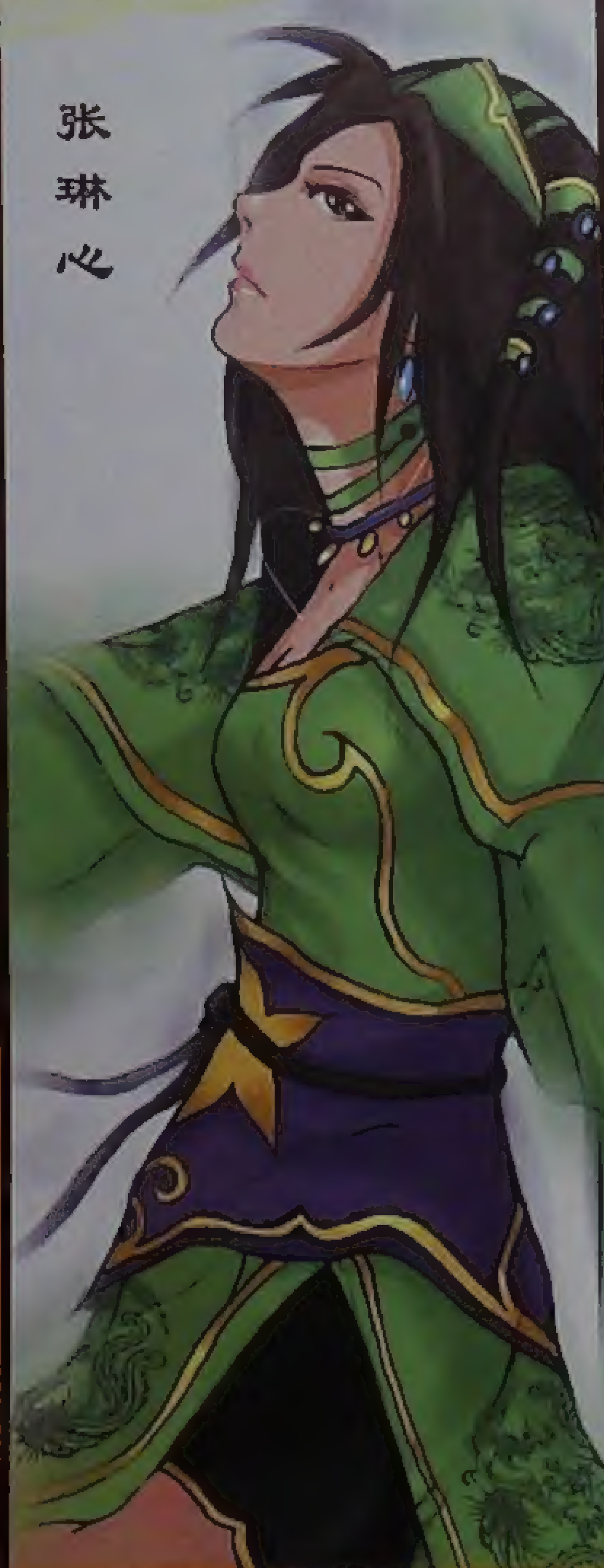


新剑侠情缘

THE LEGEND OF SWORDMAN



衡山刘经丹之大弟子，师傅死后继任衡山掌门。原本性情温和敦厚的他，在经历了一系列的变故之后，养成了疾恶如仇的个性。在国家危难的关头，他挺身而出，堪称大侠风范。而一段段的奇遇，使得他对生命的含意有了更深刻的理解。



"飞剑客"，禁军都指挥使张风之女，张如梦之妹。原本忠于家教，乐于礼教的她，在遇上独孤剑之后，发生了很大的变化，变得独立、执着，敢作敢为，但是她活泼、可爱的天性却从未改变。



人称"天剑客"，金国高手，南宫彩虹之父。本故事的第一反面主角。昔日只身独闯中原武林的他，不但武功高深莫测，而且为人阴险狡诈。他的心术和他的武功一样，让每个对手胆寒。



金国高手"天剑客"南宫灭之女，五色教红剑堂堂主。为了完成监视张风的任务，原本身份显赫的她，毅然扮做风尘女子潜入张家。在不知不觉中，和张如梦产生了感情。这段注定多坎坷的感情结局究竟如何呢？



"飞剑客"，禁军都指挥使张风之子，张琳心之兄。为人豪放，重情义。得知父亲是卖国罪人的事实后，他的痛苦变成了借酒浇愁的借口。和南宫彩虹的生死恋，更使他的经历为世人所津津乐道。



洞庭湖义军杨幺之女，义军残部所组天王帮之帮主。喜欢女扮男装的她，精明干练，喜好结交朋友。见到独孤剑后，一颗芳心为之所动。但是在国仇家恨之际，她深明大义，把儿女私情埋在心底，用自己的方式默默地爱着他。

过新年 我玩新剑侠！

一月

日	一	二	三	四	五	六
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

二月

日	一	二	三	四	五	六
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

三月

日	一	二	三	四	五	六
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

四月

日	一	二	三	四	五	六
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

五月

日	一	二	三	四	五	六
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

六月

日	一	二	三	四	五	六
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

七月

日	一	二	三	四	五	六
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

八月

日	一	二	三	四	五	六
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

九月

日	一	二	三	四	五	六
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

十月

日	一	二	三	四	五	六
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

十一月

日	一	二	三	四	五	六
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

十二月

日	一	二	三	四	五	六
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

2002 壬午年

Ubi Soft 育碧软件

简体中文版 俏丽动人价 48元

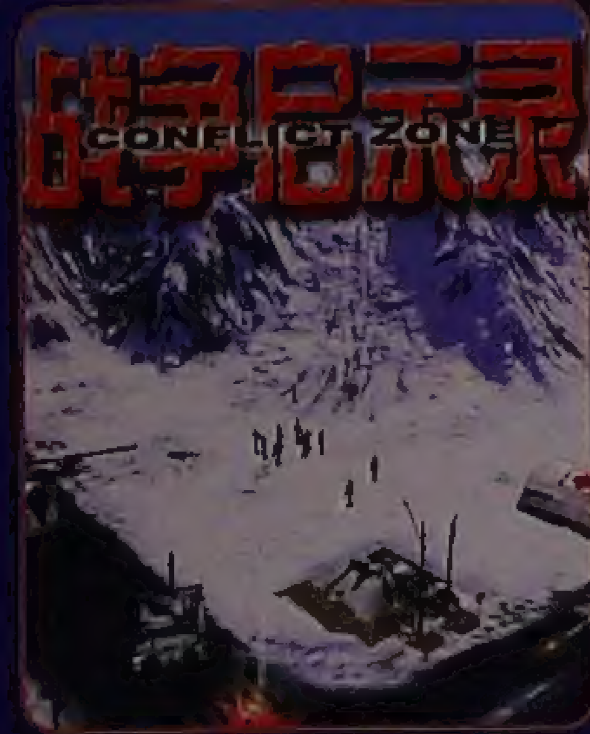
吾家有女初長成·環肥燕瘦待君裁

2001减肥塑身游戏的首选新品种
可爱逗趣的互动模式，嗲到最高点的风情万种
美眉们的胖瘦，就看你啦！

窈窕美眉之百分百女孩



华储科技



18元 中文版 12月上市



6CD 69元 中文版 热卖中



25元 12月可爱登场

Ubi Soft 育碧软件 SHANDA 盛大网络 WeMade ACTOZ

AMD 美国AMD远东有限公司鼎力赞助

傳奇

《传奇》测试期间，平均在线人数已超三万人！



火爆热卖中
客户端：29元
免费赠送两周游戏时间

附赠“菜鸟攻略”让您轻松缔造新传奇



《传奇》官方攻略本，玩家必备



传奇秒卡
35元（120小时）
可按包月卡形式充值

★ 排名韩国大型多人在线游戏第一的超人气巨作

★ 真正公平的游戏环境，外挂和加速器的坟墓

★ 不断的更新和升级，后续开发计划已经排到2003年

★ 公平灵活的计费方式，率先采用按秒计费让您玩得简简单单、算得清清楚楚

★ 专业网络游戏管理公司“盛大网络”提供全天候咨询、管理、服务

游戏中文官方网站：www.mir2.com.cn



AMD伴您畅游传奇神秘世界！

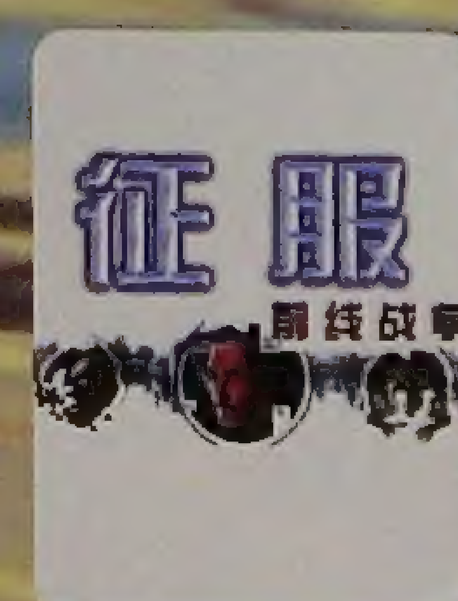
AMD、AMD标志、AMD箭头标志、AMD Athlon和其混合使用均为Advanced Micro Devices, Inc在美国及其他司法管辖区的商标



48元 热卖中



2CD 48元 热卖中



48元 热卖中

Ubi Soft 育碧软件

猎杀潜航 II

WWII U-BOAT COMBAT SIMULATOR

48元

11月与全球同步出

经典潜艇模拟系列全新出击，再现二战真实潜艇、战舰和战机惨烈战事

- 完美再现二战真实潜艇、战舰和战机，打造史上最强的潜战体验
- 战役任务涵盖整个大西洋上的二战战事
- 可以驾驶潜艇与《驱逐舰指挥官》中的战舰联线作战
- 真实的海上环境、船的动作模型、武器系统以及天气变化
- 超强的人工智能挑战经验最丰富的指挥官
- 超棒的视觉效果和真实的环境音效

12月全球同步上市

《猎杀潜航II》制作组
倾心打造海战模拟新经典，
可与《猎杀潜航II》进行联线作战

驱逐舰指挥官

《猎杀潜航II》姊妹篇

经典战争模拟系列

上海育碧电脑软件有限公司

北京联络处

广州联络处

即将面市

生死时速

极限速度
无限快感
给你终极享受
尽在

FEATURES

地址：北京海淀区吴甲店130号凯济大厦413室
邮编：100038
电话：010-88118588-6000
传真：010-88135883
电子函件：support@ihgame.com
网址：www.ihgame.com

技术支持：010-88118589-6000
销售电话：010-88121071

晶合互动

晶合互动　数字娱乐新动力

即将面市

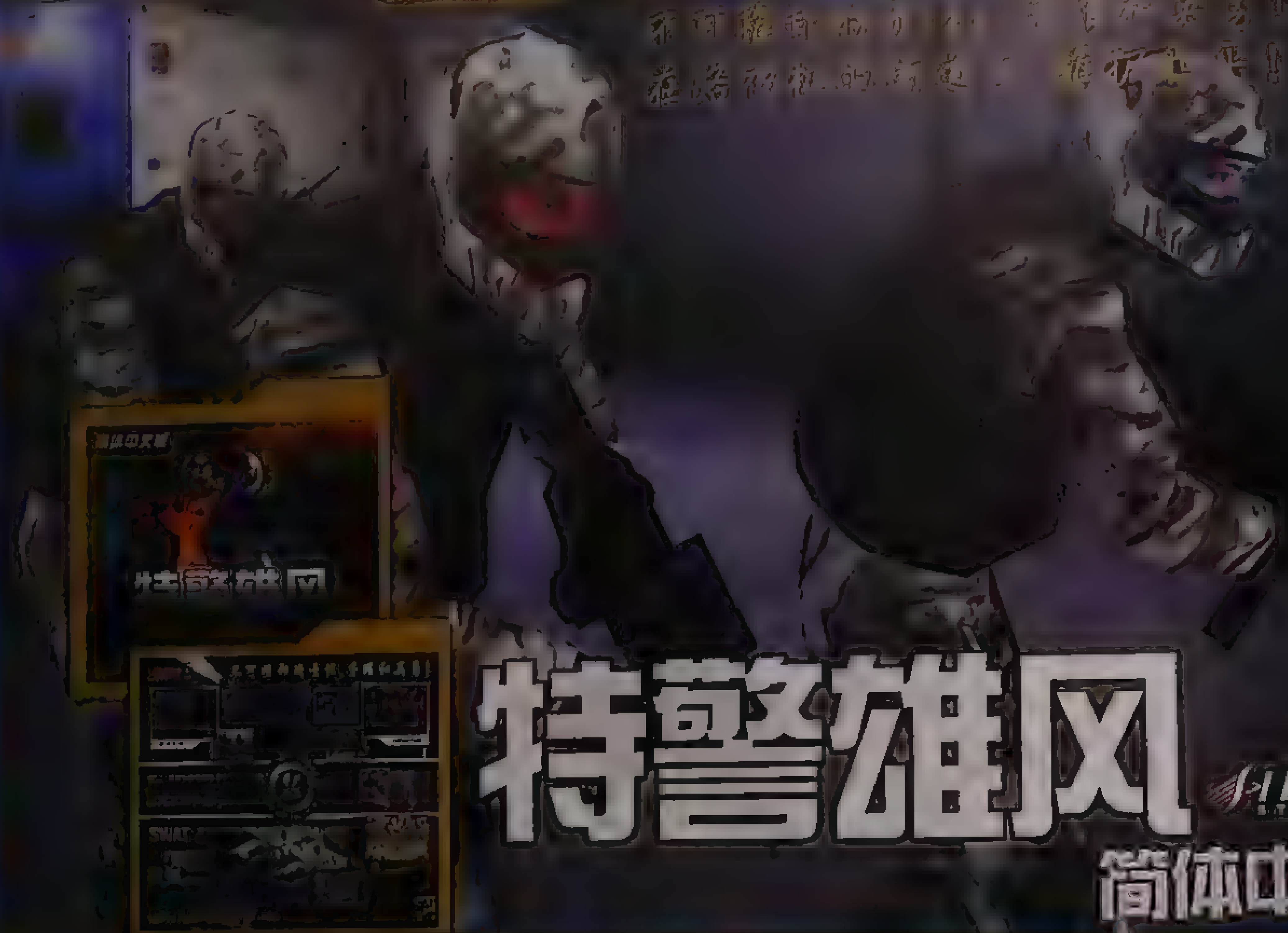
虚拟宠物

pet shop

猫、狗、鱼、鹦鹉……
你究竟喜欢那一种宠物呢？
快把你心中的它带回去吧！

OPEN

奥美汉化版合集·品质高·价格低



霹雳小组 2、3合集

法老王·埃及艳后
瑰丽经典装
联袂二合一 全中文登场
法老王,埃及艳后
68元







SIERRA

火暴的图像和音效
独特的班级控制和部队升级
绝好的操作给游戏了高娱乐性
精彩的单人战役和连线对战模式
严谨的故事情节

地面控制、地面控制黑暗阴谋

法老王·埃及艳后
瑰丽经典装



奥美汉化版合集·品质高·价格低







44年漫长等待，中国足球冲进2002世界杯……
15年艰辛谈判，中国加入世贸……
8年众志成城，奥运来到北京……
1年不懈探索，《玩游戏》步伐越发坚定……

2002年

不一样的世界

不一样的 玩游戏 PLAYGAMES

欢迎订阅《玩游戏》月刊

128页全彩印刷
风格独特的刊物内容
内容实用、丰富的多媒体光盘

邮发代号：82-529
零 售 价：12.8元
全　　年：153.6元

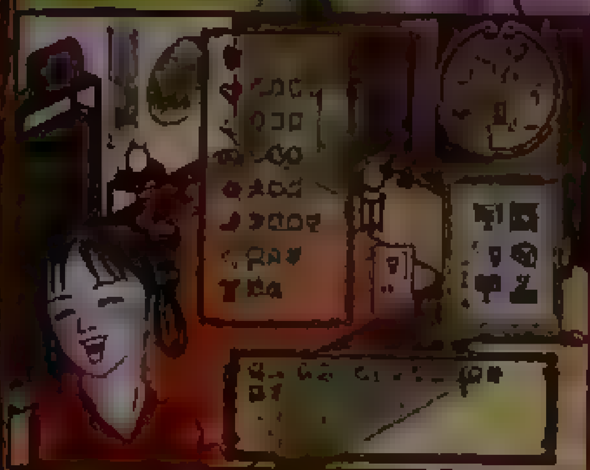
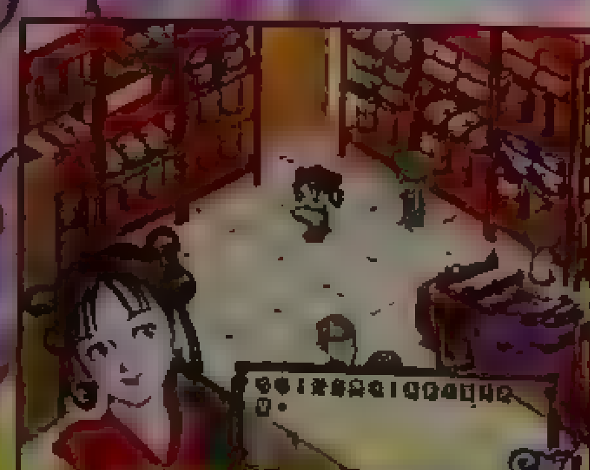
主管单位 中国科学院
地　址 北京市海淀区北三环西路48号科技会展中心1号楼A座22层B户(100086)
网　址 http://www.cfan.com.cn/cd 传真 62143082
电话总机 (010)62161335 62162598 62161134 62161142
广告部 8024/8040 编辑部：8034～8038 发行部：8026
E-mail cfancd.chief@cfan.com.cn

水灵仙子

新中国风味养成游戏！

丰富多变的游戏界面，操作简单易玩！
游戏内容多样，学习打工休息练功样样来！
精致中国风味景致，充分表现游戏特性。
多达50种结局，游戏内容更加丰富多采。
高达数十套华丽服饰，妆点属于你的小仙！

简体中文版
双CD 48元



总 经 销　北京圣比尔科贸有限公司
通讯地址　北京中关村邮局081信箱
电　　话　010 62527965/64/63/62
邮　　编　100080
E-mail　sunbill@ht rol.cn net

制　　作　活养资讯软体有限公
代理发行　风雷时代股份有限公

2月上市

COOL



在飘雪季节一起共谱一首

笑傲江湖

五岳剑派

SWORDMAN

东方不败　风云再起
?有几人　笑傲江湖

三波软件(北京)有限公司
北京市车公庄西路　邮编：100034
(010)88018833　传真：(010)8…
…分公司
上海市…
200023
(021)64223192
…州办事处
广州市天河区龙口东路363号宝供大厦703室　邮编：510635
(020)38482005　传真：(020)38482069



昱泉國際

本质问题

"家游"要改全彩了——这是当前读者和同行们都十分关注的一件大事，赞成的、否定的意见和建议听了不少，除表示感谢外，在此不想太多评论。还是给大家透露一些内幕，顺便发一发感慨吧，权当是今年的工作总结，希望您有耐心看下去。

不知不觉中，这21世纪的第一个年头马上就要存进记忆的档案，对游戏产业——也许只有圈里人才会称它为产业——来说，这又是艰难的一年，有关的、无关的、有聊的、无聊的事情总要不时骚扰一把，还好我们没有被某些卫道之士的武断和偏激打垮，这说明游戏产业还有它存在的价值和发展的空间。

说句实话，本质上我是个正直的人，不求名利，乐于助人，以为他人创造快乐为己任，但在一些人眼里，却已干了若干年的"贩毒"勾当——整日里向小朋友推销电子海洛因！好在我的心态还很正常，因为我没忘记时时告诫小朋友们——"游戏有益身心，沉迷影响生活"，这就是我与真正惟利是图的毒贩的不同，这是本质使然，这也是整个游戏产业的生存根本，不会也不能有丝毫的含糊！

不难想象，游戏产业在明年的发展仍然会十分艰难，媒体间的竞争也将更加激烈。"家游"改版为全彩是酝酿已久的，决不是脑袋一热，人家上了我也要上的跟风之举，也不是形势所逼，迫不得已，不然早就改了，这点儿自信我们还是有的！但是，我们沉得住气，因为所有人都很清楚，全彩只是个表象，只是个形式，改版的核心问题还是在内涵上，如果换汤而不换药，那熬多久的药也是治不了病的。我们要对读者负责，让读者满意，这是一个原则问题，更是本质的问题！

有目共睹，"家游"一直是以稳健发展而著称的，素以选题独到，内容详实而见长，因此做出改版为全彩的决定当然不会是草率之举，我们意在做出对读者来说更有价值的全彩，不然很可能会让自己"挂彩"。我们相信，只有以雄厚的积淀为基础，才可能酿出醇香的美酒。其实读者就是走进酒馆的客官，虽然我们不可能满足所有人的口味，但也决不会拿用精致杯子装着的兑了水的"美酒"欺骗顾客，至少也要让您在走进新"家"时能够感受到浓烈的酒香吧

毋庸置疑，我们在寻找一种够COOL够HIGH的感觉！这种感觉并不是染几撮黄头发、穿上条"灯笼裤"甚或来两颗摇头丸就能找到的，我们需要的一种既能张扬个性，又能健康向上的COOL和HIGH。呵呵，这个嘛，说起来，基本上很难！在第一期全彩杂志推出之前，我只能告诉大家，除了直观上会更好看以外，在内容的采集，尤其是编排上，我们将以一种全新的方式来展现，力求有所突破，使杂志读起来更加流畅和自由，开放性和张力更加突出。至于细节嘛，呵呵，现在还属高度机密！请您耐心等待。

除此之外，我最想说的是——

黑白的"家"是淳厚的，

彩色的"家"会多一些热情，

随时欢迎您常回"家"看看……

Racer

2001岁末

广告索引

更正：本刊11月号第31页广告厂商应为欢乐亿派公司，特此声明并致歉！

家用电脑与游戏 12

主办单位：科学普及出版社
主　　编：赵宸东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　梁华栋　陈明辉
　　　　　谷　岩　宋润方　罗东东　周　越
美术编辑：单　非　肖　斌
责任编辑：宋润方
电　　话：编辑部 010-68728137
发行部主任：宋爱华
发 行 部：010-68728132
广告部地址：西城区后帐房胡同 39 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：010-68728133　68411807
传　　真：010-68728134
通 信 处：北京 813 信箱（100037）
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网　　站：http://www.fcgm.com.cn
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1009-6183 / CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号
　　　　　综合楼六层（可通信）
邮购地址：北京市 813 信箱
邮　　编：100037
定　　价：7.80 元

新闻报道

流星时空

游戏评析

攻略手记

玩家讲武堂

文渊阁

弓之道

秘技档案

玩家沙龙

其他精彩内容

明年E3更火爆

据悉，美国互动数字软件协会（IDSA）已于日前确定，2002年的游戏盛会E3大展已决定在2002年5月21至23日在美国洛杉矶国际会议中心举行。E3是全球最大规模的电子娱乐业盛会，每年都会展示来自世界各地众多公司的最新TV、PC Game以及各项与游戏相关的产品。明年的E3预计会有500多家公司参展，堪称规模空前。

《半条命》电影版权热起来

据著名射击游戏《半条命》《Half-Life》系列的开发者Valve Software透露，随着该系列游戏的大红大紫，不少电影公司亦开始对它的电影版权虎视眈眈，都希望能够拍摄电影大捞一笔。有消息称，几家主要的电影公司都已先后和Valve进行过洽谈，但目前Valve方面似乎还在考虑之中。如果你对此有什么意见，可以发信到movie@valvesoftware.com，Valve正等待您的建议哟！

[illegible]

日前，Blizzard又在其官方网站上公布了《魔兽争霸III》中的两个新兵种，以及三个将在游戏中出现的物品。两个兵种分别是魔箭手（Arch-Mage）和牛王（Tauren Chieftain），前者能够以魔法射出夺命之箭，而后者可以统率牛头怪作战。三种新的物品分别：Gem of True Seeing，可以看到敌方隐形的部队；Tome of Knowledge，使用后可以给指定的英雄一定的经验值；Crown of Command，我方英雄装备后可以精神控制敌方的非英雄单位。

哈里·波特要大闹圣诞



电子艺界于近日透露，该公司根据畅销童话书《哈里·波特历险记》改编而成的，以少年巫师哈利·波特在霍格华兹魔法学校第一年的学习生活为主题的电脑游戏即将制作完成。电子艺界预期这个与哈利·波特有关的游戏将成为圣诞期间销量第一的电脑游戏，并保证这个游戏会获得成功。该公司还表示，更多的相关产品正在计划之中。

"英雄"再显本色

据悉，《英雄本色》（Max Payne）在日前英国颁布的BAFTA（The British Academy of Film & Television Arts）互动娱乐奖项中再次获奖，被授予2001年最佳PC游戏称号，这款游戏的实力得到了进一步肯定。

另据透露，原开发小组正在全力开发《英雄本色》的X-Box和PS2版本，他们表示，由于目前制作组的规模较小，所以无力同时进行两个开发计划，但也并未否认会推出《英雄本色II》，只是现阶段不能分心而已。

微软飞行学校又开学了



日前，由软件巨头微软制作的《微软模拟飞行2002》正式登场了，其涉及机种繁多且设定十分复杂，真可称之为模拟飞行游戏的里程碑！

据透露，《微软模拟飞行2002》分标准版与专业版两个版本发售，标准版中有12架飞机，专业版则有16架，从小到大，各式各样的飞机将带给玩家不同的乐趣。此外，ATC（航空交通管制系统）与GPS（全球定位系统）将出现在游戏中，将模拟的真实度又大大提高了一步。通过ATC，玩家可以与塔台随时保持联系，保证飞行安全；而GPS将给玩家提供精确导航，并可提供包括飞行速度、飞行方向等在内的详细参考资料，对玩家的飞行之旅十分有益。

微软打造精品"地牢"



微软近日发布的游戏发行表表明，由Gas Powered Games制作、微软发行的奇幻动作角色扮演游戏《地牢围攻》（Dungeon Siege）将于明年4月上市。在获得更多的开发时间后，制作者将在游戏中加入线上协助系统以及更多的法术、武器和盔甲，多人连线方面也会扩展相关的领域，给玩家提供独特的线上游戏乐趣。

据悉，该游戏的制作小组是由《横扫千军》（Total Annihilation）系列的制作人Chris Taylor统率的，因此我们有理由相信这款游戏将达到相当高的水准。

《纽约时报》惊曝内幕

近日，美国《纽约时报》（New York Times）证实：SEGA前领导人大川功曾经和微软的领导人比尔·盖兹就SEGA和微软游戏部门的合并问题进行过讨论，而且大川功也曾考虑过另一个可能，那就是由微软直接收购SEGA。但由于在许多问题包括之后的发展方向上存在分歧，最后双方未能就合并或并购议题达成共识。

就此事件，一些网络媒体当时曾经做过报道，但遭到了SEGA的全盘否定，而大多数玩家也不会相信，现已逝去大川功会在那时做出这样的决定。

《石器时代》"跌"破百万





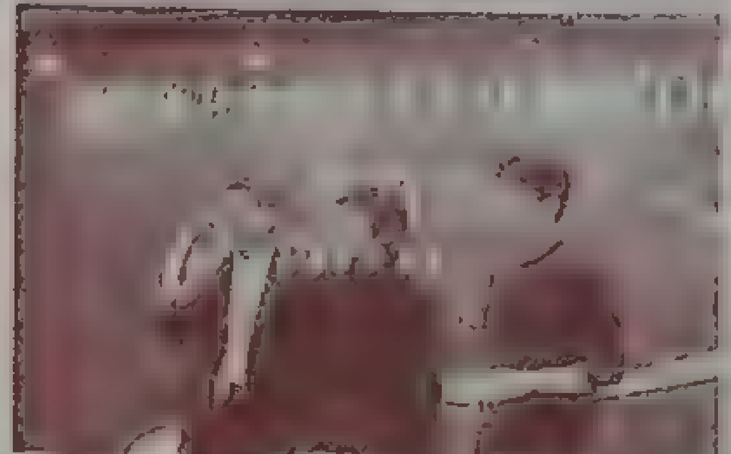


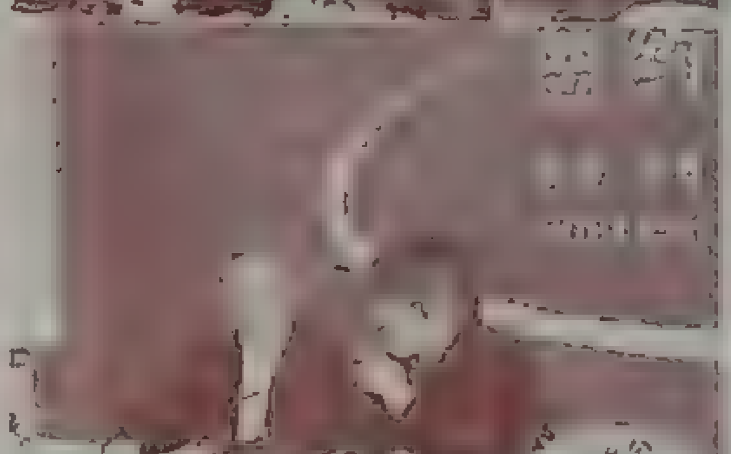
10月30日下午2时，华义软件和智冠电子联手举办的"《石器时代2.0——家族开拓史》产品发布会"在北京长城饭店拉开了序幕。智冠电子总裁王俊博先生与华义总裁黄博弘先生先后上台致辞。随后，《石器时代》发行量突破一百万的庆典仪式正式展开，一块雕刻有"1000000"字样的巨大冰雕被推到了台上，两位老总手持终级武器——每人一把小钢锤——大刀阔斧地向冰雕砍去，原来两位老总想用这样的方式告诉大家，《石器时代》销售突破一百万就如打破坚冰一样不易。现场情况也确实如此，两位老总虽然使出九牛二虎之力，但也只是打破了"冰山"一角，只是最后奋然一击，才使"冰山"轰然落地，原来百万却是这样"跌"破的！

星爷说"大话" 网易玩"西游"

11月9日下午，网易在京召开新闻发布会，宣布著名影星周星驰正式出任该公司旗下大型网络游戏《大话西游Online》的形象代言人，签约仪式于同期举行。当日星爷以一身休闲打扮"轻松"出场，而对四面围攻的媒体"大炮"大谈网络游戏，言下之意对《大话西游Online》十分满意。

据悉，《大话西游Onlin》是一个以武侠和神怪为主题的网络角色扮演游戏，取材自中国古典名著之一《西游记》，其玩法极为丰富，多达12种以上。网易还计划将整个《大话西游Online》做成一个系列，形成优秀的系列化网络游戏。做为形象代言人，周星驰还将参加在北京、上海、广州等地的一系列推广活动。







《龙族》V0.69闪亮登场

近日，由第三波戏谷传出消息，目前备受喜爱的网络游戏《龙族》即将推出全新版本——V0.69《决战天下》（Age of Conflict）。在《决战天下》里，戏谷将为玩家开放场面宏伟的国战系统。它有别于之前的国战，不再是在草原上攻打敌国，而是在"战场地图"上进行，并可占领战场地图，获得地图上特有的资源和物品。除此之外，新版本里还增加了全新的转职系统、震撼的剧情系统，武斗大会系统也得到了升级，更多更美的服装、怪兽等非常有吸引力的新功能也将出现在新版本中。据戏谷称，即使这样，也只是《龙族》庞大游戏系统中的冰山一角而已，今后广大玩家还会看到更加优秀的《龙族》。

WCG中国区预选赛决赛战报

比赛项目	一等奖	二等奖	三等奖
联众围棋	邵光	刘轶	赵永震
联众象棋	李旭炸	徐伟敏	潘震波
联众军棋	杨苏吕品	黎宁	何泽鹏
联众拆牌	邵东明李志信	余泓/宏焕洲	吴宇宇 陈雄杰
Star craft	郭斌	刘易	韦白迪
FIFA2001	林晓树	郑伟	闻波
Quake3Arena	孟阳	付金鹏	曹巍
Count Srike	EVIL罗凌队长	BOB队 夏江山队长	RSTARZ战队

注：CS第一名和其他项目前三名将去韩国参赛！







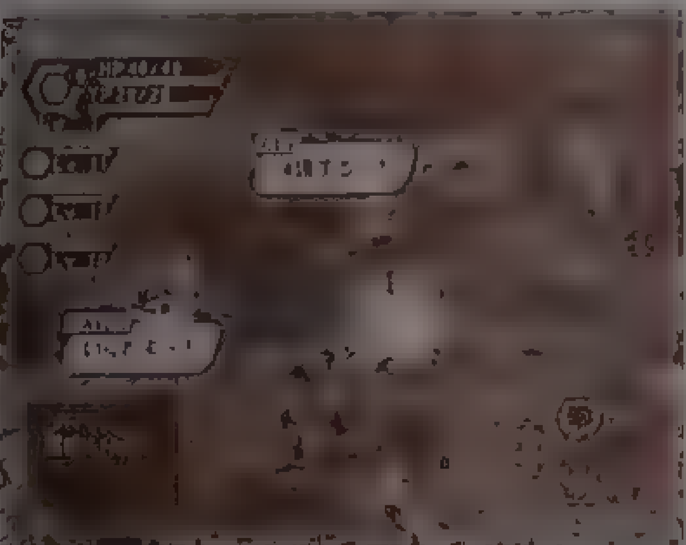
天人互动触网了

自从SEGA发布PC版的《梦幻之星Online》移植计划后，该作的移植情况就一直备受玩家的关注。而根据SEGA公布的消息，PC版的《梦幻之星Online》将在一个版本里集成日、英、韩、中（简、繁）等多国语言，安装好后玩家可以选择

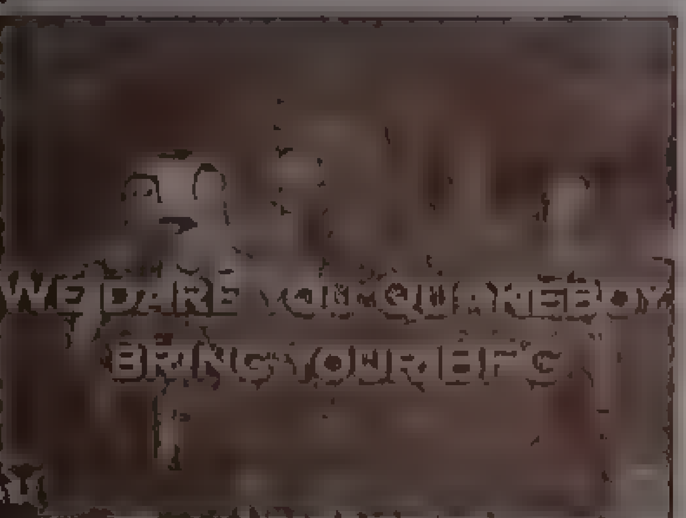
想要的语言直接进入游戏，这意味着SEGA在移植时已经将大陆玩家群体考虑了进去。但是到目前为止，一直没有国内哪家公司传出代理的消息。因此，国内哪家公司代理这款游戏成了国内玩家关注的问题。

现在，天人互动经过和SEGA的反复协商，终于确定在中国大陆正式代理《梦幻之星Online》，并且独立运营这款游戏。国内玩家在享受了高品质的SEGA单机产品后，终于可以享受到这款备受好评的世界级在线游戏大作了。

目前，游戏的移植工作正在日本紧张进行。天人互动将负责游戏的简体中文化工作，现在进展顺利。公司已经派出技术人员前往日本，和SEGA的工程师协调，力求将汉化程度做到最好。据闻，游戏Beta版将在近期完成，届时天人互动将再派人员前往日本进行测试。



冠君软件买断UT大陆发行权



目前，冠君软件同Infogrames签订了一项协议，正式成为Epic出品的《虚幻竞技场》（UT）系列的大陆独家发行和销售商。《虚幻》和《虚幻竞技场》在游戏界屡获殊荣，冠君软件此次得到了《虚幻竞技场II》和《虚幻竞技场III》的大陆独家发行权，范围包括PC、Mac、TV三个平台。

奥美电子会员活动纪实



11月3日，奥美电子第二届会员活动在位于徐家汇的宏基休闲中心——战略高手——如期召开了。奥美电子对这次活动也给予了很高的重视，位副总亲临现场，与广大会员同乐，会场气氛活跃融洽。

在第一天的活动中，主持人向大家介绍了奥美公司的发展历史和为用户不断努力、争取提供完美服务的良好愿望，介绍了会员的情况和优惠政策等。奥美方面还现场演示了年底将要隆重推出的巨作——号称《帝国时代III》的《地球时代》，这是一款由《帝国时代》主设计师亲自担纲制作、画面精美、场面宏大的五星级产品。此外，奥美电子陈伟冲副总裁表演的扑克小魔术也在现场掀起了不小的高潮，加上各种娱乐小节目，现场气氛异常热烈。

在第二天的活动中，奥美推出了《反恐精英》会员游戏比赛，现场报名十分踊跃。通过初赛和复赛，最后有2支赛队进入了决赛争夺冠军。这2支战队颇具实力，争夺冠军的比赛因此格外引人注目。结果在规定的时间内双方战成平局，不得不进行加时赛，加时赛中双方激战更加激烈，最终由会员吴宏带领的战队以小分战胜对手，获得了本次活动的冠军。赛后，奥美电子的陈伟冲副总亲自为优胜者颁奖，并合影留念。

布莱尔女巫显身NASA



11月4日，欢乐亿派(E-Pie)公司在北京著名的NASA歌舞厅举办了一场别开生面的游戏首发活动——《布莱尔女巫》之夜。游戏热卖、布莱尔寻宝、假面舞会等有趣节目穿插其中，现场气氛十分热烈。

据悉，北京欢乐艺派科技有限公司脱胎于著名游戏软件《自由与荣耀》的开发团队——金洪恩电脑有限公司"祖龙工作室"，由多家国际投资商投资成立。公司以开发游戏软件为核心业务，同时代理全球游戏精品在大中国区的发行。

《龙族》非法交易曝光

最近，一些骗子利用非法手段快速练出高级《龙族》角色，然后以高价出售，GM已发现并删除了这些非法角色，因此使购买者蒙受重大金钱与其他损失，已知案例中最高交易金额高达5000元。

就此事件，第三波戏谷已做出郑重声明，此类不当交易一概与该公司无关，为维护大多数正当玩家的权益与《龙族》世界的正常运作，该公司将严厉打击使用非法外挂、加速的行为，对任何不当角色或帐号遭到封停或删除后产生的损失则一概不负任何责任。该公司也严重警告与谴责制造、传播非法封包外挂工具、非法练级、以非法帐号角色进行诈骗的个别玩家和网站，并已向有关机关报案。第三波戏谷提醒广大玩家要提高警惕，不要轻易购买非法帐号及其角色，避免吃亏上当。

此"坦克"非彼"坦克"

近日，有消息称某公司即将在国内代理推出在韩国火暴异常的网络游戏《疯狂坦克》，北京第三波戏谷软件公司接到许多电话询问关于此款产品之中国大陆地区代理权事宜，经查证，特发表声明如下：

第三波集团现已取得韩国CCR公司授权之网络游戏《Fortress 2》在大陆、台湾与香港之独家经营代理权，目前这款游戏在台湾已经上市，取得了非常好的成绩。而某公司所号称的《疯狂坦克》是《疯狂坦克》系列的第一代产品，英文名称为《Fortress 1》，是CCR公司为另外一家韩国电信公司开发的产品，产品权利属于后者。《Fortress 2》则是CCR公司继《Fortress 1》之后开发的第二代产品，在韩国网络游戏市场上的占有率为第一，CCR公司授权第三波集团独家代理经营大中国区市场。《Fortress 1》与《Fortess 2》的差异很大，游戏可玩性也大不相同，敬请广大玩家注意。

第三波戏谷将在年底左右在中国大陆地区推出《Fortess 2》，中文名称定为《疯狂坦克II》，以示与《Fortress 1》区别。

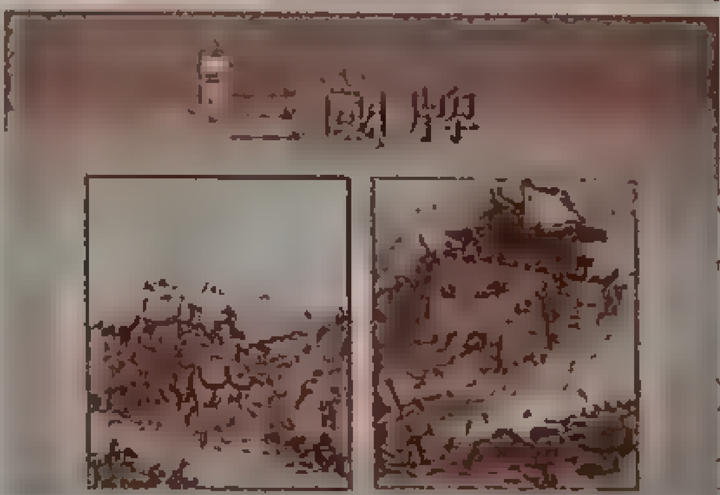
青涩宝贝"出世"了



上海依星与新浪网联合主办的"《青涩宝贝II》主题歌演唱者大募集"活动持续了将近两个月，现已圆满结束。这次活动盛况空前，总报名人数达到了万人以上，参加人数有1000多人。上海依星公司在11月2日选出了最后的优胜者杨思嘉并请她来上海领奖，拍摄了些照片并开始制作白金典藏版的MTV。在演唱者大募集的同时，依星公司还特地从1000多名参加形象代言人评选的报名者中选出了游戏女主角之一山本硫理香的代言人诸怡，并制作了写真MTV收录在白金典藏版中。

大宇打造另类"三国"





据透露，大宇资讯投资开发的以三国时期为历史背景的PC游戏——《三国风云会》——将于2002年1月正式发行，同期推出的还有纸牌版。

《三国风云会》吸收优化了亚洲和欧美深受欢迎的万智牌等多种游戏的特点，游戏类型一改往日的单一形态，变成了一款全新玩法的游戏。它以中国古代三国时期为历史背景，通过卡片对战，把众多三国时期的著名战场、武将及魏、蜀、吴三国的争霸局面呈现在游戏中，更能让玩家在娱乐中感知历史，激发学习的热情。《三国风云会》秉承了大宇资讯特有的中国水墨风格，游戏画面精美柔和，人物造型经过专业画师精心描绘，所有卡片都以考证三国历史和相关资料为基础而设定，而且操作简单，容易上手，是一款适合多人同时参与的游戏。

网络游戏疯狂免费中

由华彩公司代理发行的策略型网络游戏《三国世纪Online》最近又有大动作。为了让更多玩家体验到策略游戏的精髓，华彩在其官方站上正式提供该游戏的完整版下载，并开通了10天免费帐号申请，下载网址http://www.c3k.com.cn/download/c3ksetup.rar，官方网站http://www.c3k.com.cn。

网络游戏一卡玩"通"

目前，由北京连邦软件股份有限公司推出的连邦网络游戏一卡通解决了网络游戏卡互通互联和在线购买等难题，使网络游戏玩家只要一卡在手，就能玩遍所有网络游戏。目前开通的游戏有《石器时代》、《万王之王》、《网络三国》、《千年》、《红月》、《龙族》、《黑暗之光》、《三国世纪Online》、《金庸群侠Online》等10多款，《传奇》、《大话西游Online》、《幻灵游侠》、《骄城》、《爱情街11号》等也将在近期陆续开通。

游戏一卡通还解决了玩家的支付问题。玩家通过该产品可以在网络上任意选择游戏进行消费，并且可以选择最小单位的消费方式来体验新版游戏。玩家可以在线进行购买、是一种真正的互联网消费方式。连邦公司希望该产品能逐步发展成为网络游戏的最终消费卡，它还将汇集更多的功能，比如支付IP电话费、网络程序下载注册购买等多种消费。

新闻报道

Xbox上市，纽约午夜狂欢



据微软公司的官方消息，11月15日凌晨零点1分，万众瞩目的新主机Xbox拉开了在北美正式发售的帷幕。微软在纽约时代广场中的反斗玩具城举办了盛大的庆祝活动。数以千计的玩家参与了这场狂欢，亲历这台史上最强主机的诞生仪式。

时代广场到处闪烁着绿色的光芒——Xbox的标志色彩。巨大的绿色聚光灯和滤波灯映亮了纽约的天空，各种灯光广告牌上都显示着Xbox的标志，绿色圆环和发光项链随处可见，甚至街头小贩也卖上了绿色的热狗。庆典仪式上，业界名流和媒体精英云集。比尔·盖茨宣布："游戏的未来从今天开始。从Xbox开始！"随后，他与美国著名的摔角手The Rock用Xbox游戏《死或生3》(Dead or Alive 3)进行了一场对战，盖茨在其中一个回合将The Rock击倒。



午夜一到，聚光灯照亮现场第一位幸运玩家，来自新泽西州的爱德华从盖茨手中接过了一台Xbox。在那一刻，所有人大喊："现在开始玩吧！"

据悉，与Xbox同日发售的游戏共有19款，其中Tecmo的DOA3和Konami的AirForce Delta Storm是其中最吸引人的作品。微软自己也推出了5款游戏，其中射击游戏Halo和赛车游戏Project Gotham Racing是微软推崇的展示Xbox主机机能的游戏。微软表示到今年圣诞节结束前还将有20款游戏推出，Sega，Capcom，Namco，Acclaim，Interplay，Take-Two，Ubi，LucasArts，Crave，Sierra等开发商也将会有更多游戏陆续登场。

胜者为王——美国圣诞商战PS2称霸

美国市场服务商PlayDate最近发表了名为"PlayDate 2001"的报告，其中一篇调查文章认为，今年年底圣诞商战的王者不是最新销售的微软XBOX，也不是任天堂的NGC，而是已经发售快2年的索尼Playstation2。

报告还表示，在商战中最畅销的游戏将是Konami的PS2游戏《合金装备2：自由之子》(Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty)，电脑游戏方面，Electronic Arts的《Sims Hot Date》相信会有不俗表现。

据悉，PlayDate是在以全美主要玩具店和游戏专卖店为对象作出调查后得出上述结论的。

松下新机"Q"本月登场

与任天堂GAMECUBE兼容的DVD播放机将由日本松下电器在12月14日推出。这款名为Q(SL-GC10)的新主机不仅兼容DVD碟片，对DVD-R、VCD、CD-R、CD-RW、CD-DA也完全兼容，更重要的是Q还可以玩任天堂GAME-CUBE的游戏。在Q的上部有一个液晶显示器，利用随主机销售的遥控器，可以方便的进行DVD播放的操作。Q在音效方面也作出了大幅强化，仅仅利用普通电视的2个音箱，就可以产生模拟环绕音响，支持DTS以及Dolby Digital 5.1ch功能。Q还备有一个计时装置，玩家可进行最多120分钟的报警铃声设置。

Q的售价是39800日元，和索尼PS2当初的发售价格相同。松下电器表示，公司本打算在今年11月便推出Q，由于硬件材料供应问题推迟到12月发售。

《寂静岭2》销量突破100万

Konami的恐怖冒险游戏《寂静岭2》(SILENT HILL 2)，自今年9月27日在日本发售以来一直反映不俗，日前Konami宣布，该游戏的全球销量已经突破了100万套。游戏是前作PS版本的延续，男主人公某日接到已故妻子的一封信，要他到二人曾经约定的小镇SILENT HILL会面，心存忏悔和寂寞的他踏进了这座庞杂却没有人烟的死亡之城。游戏秉承了前作的大雾与黑暗等画面特效，另外着重加强了3D音效的处理，玩家切身感觉更加真实恐怖。但是厂商强调的恐怖却是游戏带给人的心理恐怖，相信只有玩过游戏的玩家才可以体会故事中的真实感觉。

游戏9月25日在美国发售后，连续2周排行销售榜第一；而欧洲的玩家还有机会买到游戏的限定版，其中包含了一张游戏制作的花絮。

微软将因Xbox损失10亿美金

美国权威投资银行Morgan Stanley的分析家Mary Meeker在11月5日发表报告，他预测，微软将为即将发售的游戏主机Xbox损失约10亿美元。大家可能知道，微软曾投资了约5亿美金作为Xbox的市场宣传费用，而主机将于11月15日以299美元发售，微软表示Xbox主机的成本就有320~400美金，Merrill Lynch的分析家Henry Blodget认为Xbox的成本大约是375美金，因此发售3年内Xbox最多损失可能高达20亿美元。不过Mary Meeker表示，Xbox的未来还是非常光明的，到2004年微软基本可以收回成本。然而，到那个时候谁会知道游戏市场的环境是怎样的呢？

Tecmo因"裸体格斗"提起诉讼



日本Tecmo公司在11月7日正式对Westside公司提起诉讼，原因是后者侵犯了前者开发的游戏《死或生2》(Dead or alive 2)的著作权。

众所周知，《死或生2》是Tecmo公司在DC和PS2上推出的著名格斗游戏。游戏最大的亮点便是其中外表靓丽的女性形象，令玩者过目不忘。然而，前一阵在网上不断出现经过改造的游戏图片，MM纷纷脱去了衣衫，在游戏中大打出手，另外大量改造角色数据的特殊软件也可以下载。

Temco表示，Westside未经任何同意便擅自更改游戏角色形象，制造去掉角色衣服数据的软件，歪曲了制作者的创作意图，侵害了其著作权；而且Westside销售的软件包装上还使用《死或生2》的游戏名称作为宣传。虽然在接到Tecmo的警告后，Westside开始回收软件，但是后者对侵犯著作权一事表示否认。

1999年曾经有相同的事情发生，Konami就游戏《心跳回忆》角色数据被更改提出诉讼，当时被告方败诉。

DC美版《莎木Ⅱ》发售计划取消

11月15日，Sega of America(SOA)发布消息，原定于北美推出的Dreamcast版游戏《莎木Ⅱ》将终止销售计划。在SOA的主页上，美国世嘉的社长对于发售终止的原因做了解释。他表示，主要原因是由于公司正在进行商业转换，在这个过程中，必须做出一些非常困难的决定，其中包括取消美版《莎木Ⅱ》的发售计划。虽然这对于玩家而言是难以接受的，他代表公司向玩家致歉，并保证这一切的决定都是为了世嘉及《莎木》系列能够延续下去。无疑，世嘉此举继DC硬件开发终止后又一次着实地伤了世嘉迷的心。

日本发表数码娱乐市场预测报告

日本的野村综合研究所在11月8日发表了日本数码娱乐市场未来预测报告。报告指出，数码娱乐市场到2006年之前，将以每年63%的速度增长，2006年可以达到5536亿日元的市场规模。在线游戏市场，包括手机游戏市场，将以每年51%的速度增长，到2006年将有2710亿日元的市场，直追家用游戏机市场。

歌手滨崎步钟情音乐游戏

相信老玩家还记得当初世嘉土星主机上的一款由铃木裕执导、歌手安室奈美惠演绎的音乐游戏，玩家们可以在游戏中欣赏安室的歌曲，还可以各种角度欣赏歌手的舞姿，并能自己制造灯光烟雾效果。

这次，著名歌手滨崎步(Hamasaki Ayumi)也将在PS2上推出互动式音乐DVD《A Visual Mix》，相信借助PS2的强大机能，这次的图像和音响表现会更加淋漓尽致。据悉，该DVD包含了3个模式：A Visual、Ayu-Mix Studio和Ayu-Broswer。A Visual模式中收录了6首剪辑自滨崎步演唱会的现场影像，玩家可以通过PS2手柄随意以360度视角欣赏滨崎步的5首名曲。在Ayu-Mix Studio模式中，玩家可以编辑UNITE!和Endless sorrow这两首歌的配器效果，Ayu-Broswer则可通过网络连接到歌手主页。《A Visual Mix》为2枚组包装，将在12月13日推出。

MGS2定下年内200万套目标

11月29日在日本发售的PS2游戏《合金装备2-自由之子》(Metal Gear Solid2-Sons of Liberty)提前于11月14日在北美发售。其开发商Konami近日表示，到年底圣诞前，MGS2的北美销量将突破180万套。

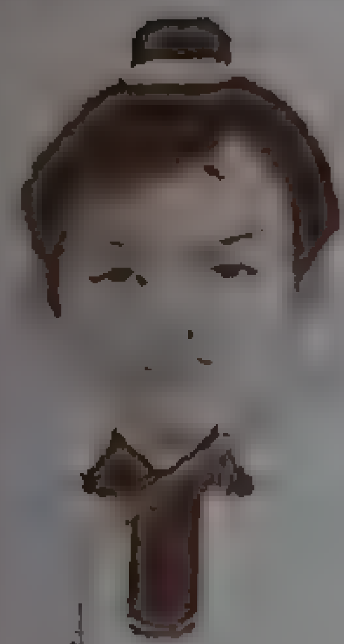
这是小岛秀夫负责监督的动作游戏《合金装备》系列的最新作。小岛的游戏一向以精彩对白烘托剧情的电影表现手法见长，相信资格老一点的玩家对于Snatch和Policenauts的精彩故事仍记忆尤新。小岛独特的游戏理念和手法在FC时代的《燃烧战车》上就初露锋芒，98年在PS上再次推出系列的最新作品《Metal Gear Solid》，游戏背景由2D转为3D，人物刻画更加真实，堪称是动作游戏的巅峰之作。更值得称道的是，游戏剧情仍保持了小岛一贯的作风，经典台词比比皆是，可见制作者用心之深。前作在全球已经创造了600万套的销售记录，Konami表示本作在今年内北美地区的销售目标是200万套。

SNK发布图片凭吊旧日辉煌



曾以《侍魂》和《格斗之王》系列闻名业界的日本SNK公司近日正式宣布倒闭，其母公司Aruze Group在10月30日表示接受日本大阪地方法院的破产宣告。Aruze还表示，SNK的股东要求对SNK的经营方面和其连带部门提供275亿日元金额赔偿的诉讼已经由东京地方法院负责审理。SNK方面认为，由于Aruze实施的第三方增资不当导致了对SNK的损害。不论如何，SNK的倒闭对于所有支持SNK的玩家来说都是一个遗憾，扑朔迷离的游戏市场的前景无疑又被蒙上了一层阴影。

10月29日，SNK官方网站为感谢玩家的支持发布了一张纪念图片，其中包含《格斗之王》、《饿狼传说》、《侍魂》、《月华剑士》和《合金弹头》等系列名作的游戏角色，令人感慨万千。



音乐是我生命中的一部分

——罗晓音实话实说

文 / 于翔　　编辑 /Racer

不可否认，我是一个音乐痴，但对于所谓的歌星，我一直认为他们跟小胡同里卖臭豆腐的王老二、大街上天天散发小传单的张老三没什么区别，特别是在见到了某些"大牌"的低劣表现后，这种想法就更加强烈了起来。也许正因如此，从小学开始，我的音乐课就一直没有好好上过，结果至今连五线谱还认不全，所以可欣赏的音乐一般仅限于《东北人都是活雷锋》这样的变态小调以及一些游戏音乐。

罗晓音——西山居的首席音乐师，也是西山居的几朝元老了，今年夏天的时候，我和他有幸见了一面，那次见面他给我留下了三个印象 1、他很谦虚；2、他短发似乎不如长发好看，3、他并不比我瘦到哪儿去。然而不管是胖与瘦，长发还是短发，这个家伙的音乐细胞真的很让人嫉妒，看似平常的他却时常会谱出个广受玩家好评的曲子来，特别是今年的《月影传说》，有不少朋友通过 QQ 问我那首主题曲《爱的废墟》是谁谱的，简直太好听了。更有甚者，直接要求我帮他在北京安排与罗先生见上一面，我当然非常严肃地回绝了他，因为罗晓音早回珠海了。（后来听说那位仁兄真地到珠海去见了罗先生，我只能表示佩服了。）

其实玩家对罗先生的钦佩倒没使我感觉到什么，反正我是个乐痴嘛！不过最近传出了一条爆炸性的的消息：大型古装武侠电视剧《侠客行》购买了《剑侠情缘 II》的两首主题曲《天仙子》和《纵横江湖》做为片头和片尾曲。这个时候，我意识到，应该给罗晓音做一次专访了。

于 罗先生您好，您是西山居的几朝元老了，在西山居的每一款游戏中都有您的手笔，能否先给广大读者做一个自我介绍？

罗 别那么客气了，还是叫我晓音吧。我是四川自贡人，29 岁，金山软件公司西山居研发部经理、首席音乐师，负责西山居所有产品的音乐、音效制作，带领西山居研发团队开发了《剑侠情缘 II》、《剑侠情缘外传　月影传说》等产品，目前正如火如荼地为即将上市的《新剑侠情缘》进行研发工作。

于 裘新先生是 1996 年加入西山居的，您好象比他还早一年，当时国内并没有专门的游戏配乐这一行业，所以我想您最初也不会是想当一个纯游戏配乐师吧，那么最初您的理想是什么？

罗 严格地讲，其实现在也没有专职游戏配乐这个行业。当初因为热爱电脑音乐，在父亲的帮助下，我 1993 年便在老家建立了晓音 MIDI 工作室，总是想像以后发展空间很大，总希望能够像法国的让·米歇尔一样，成为能够给人们带来全新感受的电子音乐家。科学技术发展太快，本来建立 MIDI 工作室是我初中时候的梦想，没想到几年后就实现了，所以自己的理想也可能是随时在进步、变换的。

于 那又是什么机会使您来到西山居当上了首席音乐师呢？

罗 是一个很偶然的机会，西山居的元老之一、我的老友、美术吴邛，告诉我金山做游戏，需要音乐制作的消息，我便给求总寄去了我的作品，很快便得到回复，是吴邛转告我的"叫他过来吧！"。至于"首席"一词，你不要从字面上理解就 OK 了。（光杆司令吗？）

于 在您眼里，音乐到底是一种什么样的东西呢？

罗 嗯，眼里没什么感觉，心里倒有。它是我身体的一部分，像是父亲给我的最宝贵的礼物，与生俱来。没有音乐，没有创造，我会很快死去。

于 中国第一个以自拍电影交待过场的游戏应该是西山居的《抗日．地雷战》，如果我没有记错的话，您应该在其中扮演了三个角色，李向阳、鬼子小队长和李窟洒，请问您为什么要一演三呢？您对自己的演技还满意吗？

罗 那个像我吗？这三个人看上去一点不像哦。可能小时候看打鬼子的电影多了，随手也能演个八路或者鬼子什么的。我可没有演技。

于 昔日西山居让人羡慕的金三角现在只剩下了两角，那么您对金三角被拆散的感觉是什么？

罗 人各有志，我们没有被拆散的感觉，倒是相对给各自发展、锻炼的空间更大了，老李现在也比以前发展更好，这是很好的事情。



于 你原来好像是长发，为什么要剪掉呢？

罗 做《剑侠情缘》的时候留长头发，因为发过誓，不把《剑侠情缘》做完就不剪，但最后又舍不得剪掉了。后来走到街上，好几次被人误认为靓女，险些在男洗手间被人当成变态，你说该不该剪掉？

于 您做了这么久的游戏，有什么遗憾？

罗 遗憾就多得说不完了。每次完成一个产品，总会有那么多遗憾，不止是音乐的，甚至选择歌手啊，还有游戏产品本身什么的，说出来你会对游戏行业不感兴趣了，还是别说了吧。

于 那么您对自己的哪一首作品最满意呢？为什么？

罗 我最满意的应该是歌曲《纵横江湖》，虽然唱得不是很满意，但我觉得那是我写得较成功的一首歌曲，有男儿的大气，以后有机会我想会重新制作。背景音乐就不好说了，《抗日》里的《鏖战》、《决战朝鲜》里的《较量》、《黑血》我都挺喜欢的，《剑 II》和《月影》里喜欢的就更多了。

于 西山居的"剑侠"系列到今天为止已经出了三个作品，共有四首主题曲，《笑问情缘》、《纵横江湖》、《天仙子》和《爱的废墟》，您更喜欢哪一首？

罗 从作曲、制作、歌手三方位来讲，我更喜欢《天仙子》，旋律比较优美，上口，制作很细致，谢雨欣的演唱也很到位，听众也喜欢，比较成功。《纵横江湖》更代表我个人吧，曲子旋律很好，就是演唱不太满意，要不然·

于 去年《天仙子》的演唱者是谢雨欣，而今年《爱的废墟》的演唱者是俞静，虽然说今年的主题曲比去年的好听，但仍然有不少玩家反应更喜欢谢雨欣一些，请问为什么西山居没有继续请谢雨欣演唱呢？您本人更满意两位歌手中的哪一位？

罗 关键还是看曲子的风格适合谁，谢雨欣演绎《天仙子》确实很到位；其次，凄凉、忧伤更容易感动人，所以玩家会有这种感觉。其实两位歌手都挺不错，俞静的《爱的废墟》也唱得相当不错。这次主要目的是为了使用新形象给玩家带来全新的感觉，其次我们制作每一个产品都是有严格预算的，花当初的成本来找现在的谢雨欣不一定成功，不过最近听市场部同事说谢雨欣很愿意跟我们再度合作。

于 到时候一定安排我见见她呀？

罗 估计没戏了。

于 啊，这个，即将上市的《新剑侠情缘》的主题曲应该继承原来的《笑问情缘》了，那么请问，这次还会再请形象代言人吗？

罗 所有《新剑侠情缘》的音乐都会重新录制，歌手的选用会参考市场部同事的意见，在保证音乐品质的基础上，会更多地从利于产品宣传、行销方面考虑歌手，目前还处于保密阶段。

于 《新剑侠情缘》中应该有一首《满江红》，在旧作中，这首歌唱得有些不尽如人意，虽然唱出了气势，但却不好听，那么在新作中，这首歌是请乐队组合来唱，还是仍然由西山居制作人员自己来唱？

罗 应该是由西山居和专业的歌唱组合一起来完成，因为这首歌很有一股男儿豪情，我感觉岳飞这首词给人一种振奋的感觉，希望故事里演绎的英雄就是西山居的每个居士自己，所以这首歌对歌手的要求也就不那么重要了，更重要的是在保证制作水准的基础上，大家都能参与进来。

于 在《剑侠情缘》和《月影传说》中，您都参加了主题曲的演唱，有些人认为您唱的要比俞静还要好听一些，您自己感觉如何？

罗 我想可能我的那个版本更凄凉、动情一些倒是事实。论唱功俞静高多啦，要是把我俩的优点集中起来就好了。可能还真得看当时听歌的心情，如果结局本来比较欢快，换成我唱的那个也可能会感觉别扭，反之也一样，俞静唱的多听两遍也感觉挺舒服的。

于 我记得在《剑侠情缘》上市时，正是《仙剑奇侠传》火得一踏糊涂的时候，那时中国玩家正被"仙剑"感动得哭天抹泪，对它的音乐也倍加推崇，你是不是也非常喜欢其中的某首曲子呢？在创作过程中是不是也曾经受到一些启发？

罗 游戏开始飞仙鹤那段音乐至今难忘。（那段应该叫《云谷鹤峰》）自己当时也有很多想法，我想用民乐的元素、现代的技巧来演绎简单、通俗易懂的音乐，当时我感觉责任非常重大。

于 很多人非常佩服您的音乐细胞，据我所知，每个人都有自己的工作方式，您在创作时是一种什么样的状态？是习惯躺在床上，还是喝两杯后趁着醉意谱曲？

罗 真可惜没床，又没酒，但一般情况下安静是需要的，不能有人打扰，感觉来了会一气呵成，大有挡不住的气势，不过这种感觉不是天天有的。因为我有独立的工作室，环境还是比较满意的，不过现在参与管理的工作较多，能够静下心来写曲子的时间也不像以前那么多了。

于 近日传出消息，大型古装电视剧《侠客行》购买了《纵横江湖》和《天仙子》做为片头和片尾曲，您怎么看？

罗 这难道不是一件好事情吗？无论对金山、西山居还是个人都可能增加知名度和影响力，影视跟游戏接触，相互受益，以后合作的机会会更多，也会学到不少新东西，这是一个很好的开始。最近我们已经在开始酝酿筹拍电视连续剧《剑侠情缘》，计划 30 集。

于 就我个人感觉来说，《爱的废墟》似乎要比《天仙子》更成功一些，当时您有没有向对方推荐《爱的废墟》呢？

罗 当时是导演经朋友介绍听到《纵横江湖》和《天仙子》的，他在电话里告诉我觉得这两首歌曲简直就是给《侠客行》写的，再合适不过了，我听了也很高兴。到现场看过他们的后期合成，确实很配，尤其是《纵横江湖》放在片头。《爱的废墟》相对现代一点，我不大建议放进去。那两首歌一刚一柔，已经够了。

于 这回《侠客行》购买《天仙子》做主题曲是一件好事，您有没有可能以此为契机，自编自唱，从此步入歌坛呢？

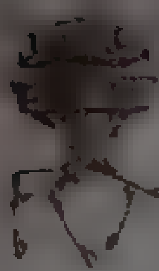
罗 我自知唱功浅薄、长相平平、身段一般，再又天生脸皮薄，总为上台大呼"朋友们，你们还好吗？"之类套词深感不安，要达到步入歌坛的水准还有很远的距离。

于 西山居的第一款 3D 游戏《天王本生》是不是还会由您谱曲呢？在风格上是否会有一些变化？

罗 是的，我对这个产品充满了信心，完全一改西山居已往作品的风格，音乐在这方面自然会有很多新意，我已经有了初步的设想，尽量给玩家全新、现代、难忘的感觉。

于 您认为自己的作品目前还缺乏一些什么东西？

罗 我现在缺乏的是跟国际游戏音乐水平接轨的能力、多元化的风格。我想我现在的作



新闻报道

品还比较单一、片面，也许西山居的产品也有这样的特点，但我希望能在尽快的时间让更多海外玩家喜欢我的音乐，喜欢金山西山居的作品。

干 在您的创作过程中，有什么有趣的或难忘的事吗？

罗 创作《中关村启示录》时，刚到珠海便丢了一辆新买的自行车，50元，很漂亮，很好骑。一个离乡背井的打工仔，像丢了什么似的，伤心了好久，于是我愤愤之下又谱了一首曲子出来，这就是后来《中关村启示录》里的《悲伤的丢车人》，后来放到西线BBS上还引起了不小的轰动，非常难忘！

还有就是创作《剑侠情缘》时，求总专门在公司六楼给了间房间作音乐，那时几乎所有的创作都是在夜里完成的。有一次，写完《禅音》很激动，又想找人听可不知道找谁，好在当时公司的电话机可以当广播用，按下广播键，再把话筒靠近音箱，开始向全公司广播，自己也开始感觉被"广播"的滋味，音乐刚一放完，便有电话打来，"喂，什么音乐啊？这么好听！是你作的吗？"，原来真有人在加班，"嘻嘻，嘻嘻。"，我只顾笑。

干 好，下面像您转达玩家的问题，第一个还是老刀，他这回上来先问您好，然后再问您打算什么时候结婚？（真搞不懂这家伙怎么会有这种爱好）

罗 这个我的回答要扫他老人家的兴了，我目前事业未成，暂时未考虑终身大事！

干 第二位玩家问您为什么不像国外游戏公司那样直接购买音乐作品版权？

罗 我们已经开始有这个打算，可能前期会跟台湾、香港的一些机构合作，西山居盘子越来越大，产品也越来越多，所以引进更多的资源是必要的，目前我们已经跟台湾的一些机构有了接触。

干 是否考虑过制作以音乐或音乐人为主题的游戏？

罗 目前没有，不过谢谢你的提醒，真是个好主意，我会仔细考虑这个建议。

干 最欣赏哪部游戏的音乐？最欣赏哪位游戏音乐制作人？最希望哪位歌手演唱自己的作品？

罗《帝国时代》、大宇吧，制作人自然是他们的幕后英雄了，至于歌手嘛，我听说那伊建是个大玩家啊。

干 您有没有游戏音乐之外的作品？

罗 当然有啦，有舞蹈的，电视片的，儿童的等等，不过数量不是很多。

干 第三位玩家问您比较喜欢什么类型的音乐？

罗 爵士、现代音乐、音乐剧等等，都很喜欢。

干 第四位玩家想问您，您认为目前国内游戏音乐制作处于什么样的水平，与国外大牌的差距在哪里，您是否有信心使游戏音乐（插曲）成为流行音乐的新时尚？

罗 坦白来讲，国内的游戏音乐制作现在还不够专业化、商业化。一是可能需求量不够，没有那么大的市场来吸引人才加盟；二是目前国内的所谓人才对游戏、电影的理解都比较肤浅、落后。如果说让自己的作品杀入国内的排行榜，不仅需要商业化的运作，而且要忍受很多委屈，说实话，纯音乐、技术的内容在这里显得不是绝对重要，除非自己的音乐已经能够打动上帝，总之，娱乐圈给人的感觉不是很好。

干 接下来一位玩家认为您的音乐普遍过于温柔，问您会不会创作一些有气势的音乐？

罗 我当然想啊，不过得在以后的作品中了。这种想法很早就有了，相信在《天王本生》、《剑侠情缘Ⅱ》等作品中会有较大的变化。以前自我约束较多，比如创作《剑》时，大部分要求要保持统一的民族调式，还要用更适合表达忧伤的小调式等，比如坚决不用爵士鼓，摇滚吉他音色等等，都是自我约束，但在听过很多国外作品后，发现这种约束已经不再适合玩家的口味了，不断创新是一个创作者永远期望突破的，不应该给自己加很多条条框框。

干 您平常喜欢听谁的作品？

罗 安德鲁·劳埃德·韦伯、约翰·威廉姆斯，还有不少电子音乐，但都不知道是谁做的，很对不起那些大师。

干 你说的这些家伙我都不认识耶！

罗 我认识他们，可惜他们不认识我。

干 [illegible]可西山居游戏的音乐，但过分强调音乐对于游戏商业价值和艺术价值的重要作用是否从侧面反映了国内游戏制作水平的低下？

罗 游戏是商品，商品必然要依靠各种商业化的手段，但万事皆怕物极必反，弄过头效果就不好。金山西山居不仅音乐不错，历代产品的整体素质在国内也算是较高的，只是在音乐方面相对其他商家有更大的筹码，不强调它倒对不起自己也对不起玩家。总而言之，我感觉金山做市场的能力进步很快，越来越系统、专业，而炒作能够不断地延续仍然是需要产品坚实的技术基础的。

干 以后的音乐会不会用一些原创的名曲呢？

罗 这个得看成本，原则上尽量用我们原创的，原创本来就是卖点，但只要是好作品当然都需要，成本如果谈得过去，肯定还是需要的。要商业化，就不能千篇一律。

我是一边听着愈静版的《爱的废墟》一边整理这篇专访的。

给罗晓音做完专访后我惊讶地发现了两件事，一是他和我一样，老家居然都在四川自贡，二就是他居然参与制作了迄今为止西山居所有的游戏，这个纪录相信也是后无来者了。

不可否认，罗晓音是个成功的游戏配乐师，遗憾的是，国内像罗晓音这样成功的游戏配乐师太少了，可以说是几乎没有，西山居的游戏音乐在圈内一支独秀的场面对于他们自己来说是一个荣誉，但对整个国内游戏制作行业来说，却是一个绝妙的讽刺。

呜呼，什么时候中国玩家才能听到属于自己的《EYES ON ME》呢？



烽火三国看《霸业》

——访北京乐乐科技有限公司主策划金增辉

编辑/Racer

一个偶然的机会，我得知中文之星旗下的蜂巢工作室正在制作游戏，而且是一款网络游戏！当时国内网络游戏刚刚火起来，正打算做网络游戏的国内公司不在少数，因此也就并未在意。这个产品就是《第四世界》，一个不太成功的网络游戏，这里我指的是商业运作，因为游戏我并没有玩过，不好评论。

不久之前，我又偶然得知，蜂巢（此时已划归乐乐科技，由中文之星独立出来）仍然在做网络游戏，而且是一款三国题材的网络游戏！这就让我不能不好奇了，第一个网络游戏失败了，而第二个网络游戏又选择已经做"烂"了的三国题材，真是

于是马上与乐乐科技联系，该公司的主策划金增辉先生就我的疑问做了回答——

问：能否先将您的情况向读者朋友做一简要介绍？

答 我于1993年加入北京先锋卡通公司，算是国内游戏软件行业最早的从业者之一吧。1994年主持汉化日本任天堂公司的著名8位游戏卡《重装机兵》、《第四次超级机器人大战》。1995年进入前导软件有限公司工作，任销售部经理。1997年初开始游戏研发工作，出任大型RPG《水浒传－聚义篇》主策划、项目经理。此后领导了前导第一款网络游戏《格萨尔王传奇网络版》的研发工作。1999年加盟蜂巢游戏工作室并策划了中国首款在线生活游戏《第四世界》。

问：听说你们正在制作一款三国题材的网络游戏——《霸业》，请简单介绍一下游戏特点，它与其他的网络版三国游戏（比如《网络三国》和《三国世纪Online》）有什么不同？

答《霸业》主要着重于城邦制度体系和战争体系。

纵观整个三国历史，是多个政治体系发展和斗争的历程。针对这一根本的特点，我们制作的三国将建立完整的政治体系（城邦体系），在里面可以组建自己的军队和组织。完善的城邦制度、严密的等级管理以及合理的平衡机制，将再现三国的政治体系，产生群雄割据的局面。

在战斗体系方面，我们采用了传统的战棋模式，使战斗操作变得简单且容易上手。而在兵种的设计上，我们更加注重兵种的平衡性，使每个兵种都有存在的合理性。这样，战斗里就需要团队作战的默契，这也是我们需要突出的重点。

问：请简单介绍一下目前的开发情况。

答 这个游戏的开发团队已经经过了多年的磨合，主策划策划过多个产品，包括《水浒传聚义篇》、《格萨尔王传奇网络版》、《第四世界》等。我们的主美术有10年的游戏美术制作经验，曾在日本游戏公司领导美术工作多年。这个团队的主程序也有过多个游戏产品的开发经验，我们相信在团队中的每个成员的努力下，广大玩家一定能看到一个出色的产品

问：听说这款游戏会发行其他语言的版本，是真的吗？

答 是的，目前我们的开发计划包含繁体中文版、韩文版和日文版。

问：你们曾经开发过一款《第四世界》，据说反响很不理想，您认为问题出在哪里，能透露一下具体的情况吗？

答《第四世界》是蜂巢开发的第一个产品，我们的思路是开发一个在线游戏的开发技术平台，《第四世界》是这个平台下的第一个产品，反映了我们公司的战略雏形。但是，由于团队经验不足，对题材的把握不足，使产品出现了一些缺陷，这在制作中是不可避免的。在《第四世界》发售以后，很多玩家肯定了我们的选题，也给我们提出许多中肯的建议，我们在收集整理这些回馈信息后，准备在合适的时候制作《第四世界》的第二版。我们相信，第二版一定会在游戏玩法和视觉、音效方面产生质的飞跃，这也是我们报答对《第四世界》给予关注和厚爱的消费者的唯一办法。

问：听说《第四世界》已经完全免费开放了，你们做出这个决定是出于怎样的考虑？这样做是否会对后续产品的市场开拓产生不良影响？

答 我们已经言及，《第四世界》是我们在线游戏技术平台的第一个产品，里面有一些不足。免费开放，是为了进一步收集用户的反馈信息，为下一代产品打下更好的基础。

而针对后续产品，我认为是不是收费还要根据产品来决定。我们会给玩家提供更多免费享受网络游戏乐趣的机会，即使某些产品收费，也将是在未来给玩家提供更好服务的基础上实行。

问：对《霸业》这个产品，你们是否有信心？

答 因为我们在游戏制作领域已经奋斗两年多了，通过《第四世界》的制作、销售、反馈积累了很多经验，我们对《霸业》这个产品的设计也经过了反复的推敲，我相信这款游戏一定会给大家带来全新的体验和感受。

问：如今网络游戏盛行，而从目前的开发计划来看，你们的主打产品也是网络游戏，那就请您谈谈对网络游戏的看法吧？

答 网络游戏是当前的热门话题，由于环境限制，网络游戏制作是近六、七才年开始的，和其他类型的游戏相比，挖掘还不够。但由于网络游戏的最大特点是能够实现真人互动，相信会给游戏业带来前所未有的挑战和机遇。我们相信，在今后的日子里，消费者在挑选游戏方面，会面临更多更好的选择。

新闻报道



国内最新游戏上市追踪

上市日期:2001年12月

本栏编辑:RACER



本期力作:重返德军总部

重返德军总部



游戏类型	第一人称射击
出品公司	id Gray Matter/Activision
上市代理	天人互动
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥49

作为 FPS 游戏的始祖,《德军总部 3D》当年一推出就引起了一场风靡全球的 FPS 狂潮,无论是此后同样著名的《毁灭公爵》(DUKE)还是《DOOM》都摆脱不了它的影子,尽管今天《雷神之锤Ⅲ》(QUKE3))和《半条命 反恐精英》几乎各占 FPS 半壁江山,但《德军总部》依然有着它独特的魅力。

《重返德军总部》延续前作的情节,这回玩家要杀回德军的军事要塞,向纳粹顽固力量开火。这款游戏采用了《雷神之锤Ⅲ》的引擎,画面极为华丽。不用多说什么了,让我们拿起武器,重返德军总部吧!

据悉,《重返德军总部》将由天人互动代理在国内推出,正式上市日期为12月15日。

新剑侠情缘



游戏类型	ARPG
出品公司	西山居
上市代理	西山居
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥49

《新剑侠情缘》的剧情从一份血书和师傅临终的一句话开始,玩家扮演的独孤剑要在那个金戈铁马、动荡不安的年代,探索江河社稷图背后隐藏的秘密,经历一段段动人的爱情故事……

在原剧情的基础上,新作在细节上的描述更加细腻、更加合理,对人物性格的塑造也更加丰满和真实。《新剑侠情缘》延续了《月影传说》的战斗模式,除与剧情相关的战斗外,还增加了大量的练功战斗,丰富了游戏内容。在《新剑侠情缘》中,将会有室内与室外场景的切换,而不像《月影传说》中那样将房屋设计为敞顶的,以期更好地表现室内事件的发展。在程序方面,由于游戏中经常会出现二人同行,所以在同伴跟随方面做了很大的改进,在同行过程中遭遇战斗时,同伴会同主角一同升级,因此较《月影传说》更加自由。

傲世三国:三分天下



游戏类型	即时策略
出品公司	目标软件
上市代理	连邦软件
系统要求	PⅡ233/64M
游戏容量	1 CD
参考价格	¥59

《傲世三国:三分天下》是目标软件推出的《傲世三国》增强版,游戏结合了经营和即时策略两种游戏的要素,支持单人游戏和局域网对战,并可以通过该游戏的战网服务器在国际互联网上与世界各地的玩家作战。《三分天下》以赤壁之战到三国鼎立这段历史为故事背景,重点描述了魏、蜀、吴各自扩张势力直至称帝立国的过程,任务关卸以此为中心,做了精心的设计。当然,在《三分天下》中,制作小组再次加入了许多新的亮点,有兴趣的玩家可以自己去挖掘。

据透露,随游戏还将附送制作精良的"木绘"三国战略概况图,极具收藏价值。

文明Ⅱ(中文版)



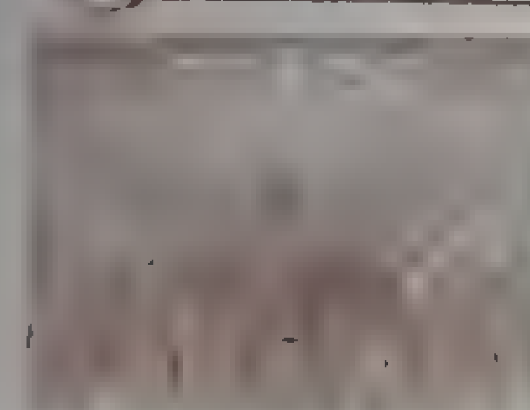
游戏类型	回合制策略
出品公司	Infogrames
上市代理	天人互动
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥39

《文明Ⅱ》在游戏史上的地位是其他同类游戏难以相比的,著名策略游戏大师席德·梅耶的这款反映人类文明发展史的游戏在推出后的几年中几乎影响了一代游戏,包括著名的《帝国时代》和《α 半人马座》,多少都带有它的影子。

虽然这款游戏推出时间已经比较长,但是在国内一直没有推出正式版,很多《文明》的狂热 fans 对此总是感到十分遗憾。此次天人互动代理并汉化了《文明Ⅱ》这款经典游戏,希望能够弥补这些"文明 fans"的遗憾。这款游戏将于12月18日上市。

随着《文明Ⅱ》推出,天人互动还将在明年1月推出《文明Ⅲ》,喜欢《文明》系列的玩家终于可以过把瘾了。

黑暗之刃(中文版)



游戏类型	第一人称动作
出品公司	Codemasters
上市代理	天人互动
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥49

这是一款典型的欧美风格的第一人称动作游戏,游戏中的每名角色都有属于自己的独立情节,不同角色拥有不同的任务、地图、特别攻击方式和作战技巧。根据保守的估计,玩家完成游戏中的全部任务(四个角色),至少得花费100小时以上的时间。

毫无疑问,游戏画面也是《黑暗之刃》值得炫耀的一个亮点,游戏中的人物、建筑、周围环境无不刻画得细致入微,特别是那些华丽的战斗场面,更是给人一种美的享受。游戏中的各种怪物也会给人留下深刻印象,不管是轻灵的骷髅战士,还是笨拙的僵尸,在实时光影系统和各种皮肤纹理的映衬下都无不显露出一种盎然生机。

美丽创世纪(中文版)



游戏类型	即时策略
出品公司	JoWooD Productions
上市代理	天人互动
系统要求	P233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥39

这款游戏由来自德国的、充满创意的 JoWooD 设计制作,充满了纯真、童话般的缤纷色彩,其实就是《Amazons & Aliens》的续集。这款游戏融合了丰富的资源管理元素,玩家可以在三个种族里任选其一,然后带领自己的种族从石器时代向金属时代、甚至更先进的文明发展。当然,在这个过程中不可避免地要发生战争……

这款游戏在画面上极为精致,活泼、明亮的色彩呈现出浓郁的童趣风格,将建设、外交、研究、贸易融于一炉,是一款可以跨越国界、年龄,适合于所有玩家的游戏。《美丽创世纪》在单人模式中为每族提供了二十个任务,在熟悉各项操作、策略运用后,玩家更可以与其他人一同进行多人游戏,享受更多合作与竞争的无穷趣味。

魔域帝国



游戏类型	即时策略
出品公司	Liqid
上市代理	育碧软件
系统要求	PⅡ300/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

《魔域帝国》是一款新型的即时策略游戏,由《星际争霸》、《命令与征服》和《古墓丽影Ⅱ》的主力制作成员联手打造而成,未经推出便已受到国外众多媒体的关注,在今年的 E3 和 ECTS 上也曾崭露头角,是13家国外著名传媒一致公认的今年最佳的即时策略游戏。

游戏讲述了一个小岛上四个拥有不同信念的种族为了各自的生存而战的一些故事,其世界核心来自于亚洲的古老哲学——阴阳理论,因此有着浓郁的亚洲文化底韵。游戏画面十分出色,不仅自然、真实,而且对细节的刻画十分到位;游戏的平衡性很好,多达65种作战单位,每个作战单位又有超过50种动作表现,充分利用环境和兵种特性,可以演化出丰富多彩的战术组合。

龙战四海

游戏类型	角色扮演
出品公司	火凤凰
上市代理	奥美电子
系统要求	P133/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥38

《龙战四海》属新形态的角色扮演游戏，以动作过关形式展开，玩家操纵乾隆帝纵横各地，在兵荒马乱中斩杀敌人。游戏的操作比较简易，以鼠标为主，键盘为辅。游戏中提供了许多有趣且符合逻辑的技艺提升方式，如与强手对阵可增加经验值和点数，吟诗绘画可增加诗书能力等。游戏以 3D 方式来制作场景，以 45 度的透视角度构成显示架构，如我们都非常熟悉的皇城建筑和苏州景观等，均以不同的美术表现方式，清晰地展现在玩家面前。这款游戏的另一特点是地域上涵括了京城、南疆、西域、北地等广袤领土，京城的辉煌、南疆的秀丽、西域的苍凉和北地的冷峻在游戏中均有细腻表现，会带给玩家无比深刻的视觉享受。

高速公路赛车

游戏类型	运动
出品公司	IncaGold
上市代理	晶合互动
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥38

《高速公路赛车》的操作系统设计十分简洁，极易上手，更有利于玩家全心体验赛车的快感。游戏中共有两种模式供玩家选择，一种是集体赛车，对手将会在公路上来回行驶扰乱你的视线，并且看到你要超车时还会对你进行袭击，考验你的驾驶水平和应变能力。另一种模式是计时过关，这时没有谁再与你一起竞争，你的对手就是时间！

这款游戏在画面上表现不错，3D 全视角增添了更多的真实性，看着车尾扬起的尘土将后面的汽车笼罩，真有点绝尘而去的意境，配合游戏中逼真的音效，完全可以给玩家带来紧张刺激感觉。

秋之回忆（中文版）

游戏类型	恋爱 AVG
出品公司	KID
上市代理	新天地
系统要求	P200/48MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

故事发生 10 月，主人公三上智也是一名在澄空学园就读的高二学生，除父母因工作关系不在身边之外，过着与普通人毫无区别的平凡生活。然而智也的内心却有一道永远无法抹去的深深伤痕，那就是彩花——智也青梅竹马的玩伴、初中时代恋人——的意外死亡。智也经常沉浸于回忆之中

《秋之回忆》采用传统的文字 AVG 形式，玩家只需在关键的剧情分支作出自己的选择，就可以决定故事的走向，深入到女主角们的内心世界中去。PC 版以 DC 版为基础，并较之以前的版本追加了新的事件和 CG，令整个故事更加充实和完整。再加上收录了讲述主人公与唯笑、彩花初中时代故事的特别剧情"PURE"，玩家能够更清楚地了解这一苦涩三角关系的来龙去脉，堪称《秋之回忆》的集大成之作。

不灭传说

游戏类型	图形 MUD
出品公司	卓越数码
上市代理	待定
系统要求	PⅡ300/64MB
游戏容量	2 CD
参考价格	待定

在遥远的剑与魔法主宰的时代，在神秘的 Luciham 大陆上，人类与魔族之间由于信仰的差异，冲突绵延了数千年。在短暂的平静岁月之后，双方的矛盾又一次激化，面对魔族的强大攻势，人类企盼着英雄的重现！谁能带给他们新的希望，谁能带领人类再次接受血与火的洗礼，难道就是你？

这是一款以西方魔幻故事为背景的国产游戏，别具匠心的取材将给玩家带来耳目一新的感觉。游戏中的场景以斜 45 度展开，画面华丽精细；改进了以往 MUD 游戏烦琐的指令输入方式，除玩家相互间的聊天交流以外，以鼠标配合少量按钮即可完成全部操作；为配合气势恢弘的场景，更完美地表现魔幻风格，游戏中的所有音乐都是由专业音乐团体谱写并现场演奏录制的。

富甲天下Ⅲ

The Millionaire of 3 Kingdoms

游戏名称	The Millionaire of 3 Kingdoms Ⅲ
游戏类型	策略[ST]
制作公司	光谱
国内代理	光谱
语言版本	简体中文
上市日期	2002年1月
期待程度	★★★★☆

文 / 卡修斯 编辑 / 石子

搞笑天下，富甲一方，阔别 3 年多的爆笑大富翁游戏《富甲天下》，终于要推出第三代作品了。这个曾荣获 1995 年最佳国产益智游戏奖项的作品，以其独树一帜的游戏方式和让人从头笑到尾的无厘头式幽默，在玩家的心中留下了良好的印象。而新一代作品，也依然保留了前作斗智斗勇，自娱自乐的优良特点。

游戏中，玩家将以三国时期某位主公的身份四处奔走，靠经商来筹措资金、招募人才，把握时机攻城掠地，并最终实现人生理想——天下一统，唯我独尊。游戏共有 11 位各具特色的主公，任玩家挑选，如爱耍心机的曹操、投机取巧的孙权、或者嗜哭成性的刘备等等。

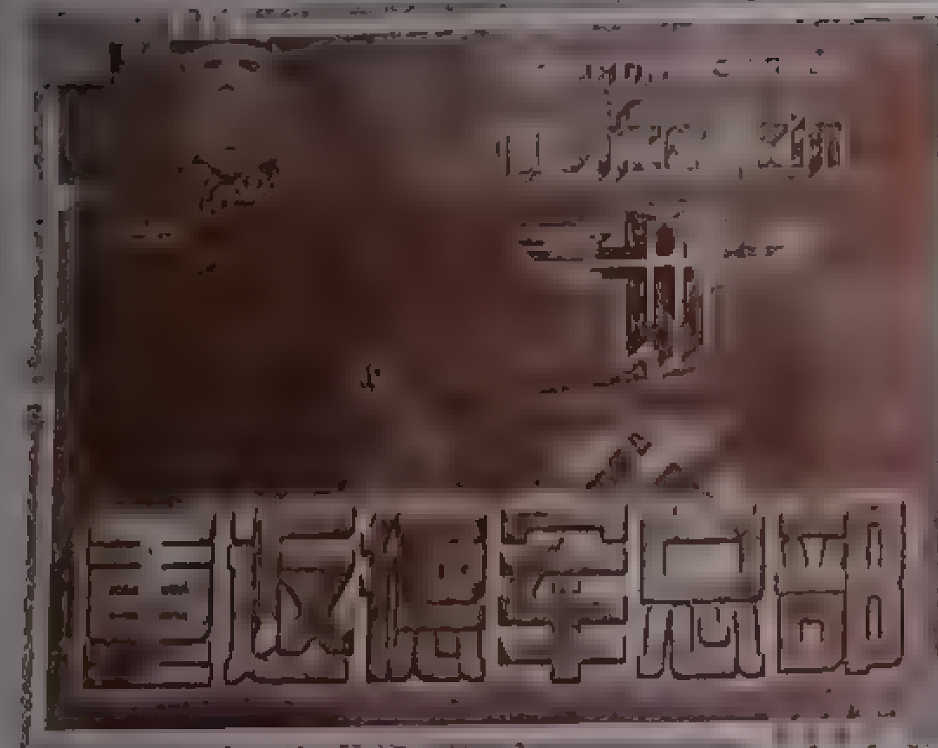
除了打倒董卓、赤壁之战、七擒孟获等著名的历史事件外，《富甲天下Ⅲ》中还随机穿插了 100 多个让人会心一笑的突发事件，而各种锦囊妙计、武功招式、攻城道具，甚至武将之间各种精心设计的对话，都埋藏了惊人的笑料，绝对不会令玩家感到厌烦。此外，还有一个贯穿三国历史的长剧情模式，让玩家有机会对那段历史指手画脚。在剧情模式中，玩家甚至可以自行设定各关的胜利条件，如消灭对手；占领某州内的所有城池；赚得大把银两；累积声望等等。

有别于传统大富翁游戏，《富甲天下Ⅲ》是靠攻占城池来扩张地盘的，不过，领地多了未必是件好事，分散管理将会给敌人留下很多破绽，因此，专心经营一座有发展潜力的城池，比占领那些毫无用处的城池更有益处。只要玩家经营得当，不仅城中人口、税收、士兵、特产品会增加，城池规模也会逐渐扩大，如此一来，对手走到该城的机率也就大大增加了。所以，挑选一位爱民如子的好太守，带着大量建设经费固守一个城池，是绝对值得的！此外，《富甲天下Ⅲ》还加入了州的概念，玩家若占领一州之内所有的城池，不仅可以向对手收取可观的过路费，境内的店家还会按时缴纳税款，可说好处多多！

与前作相同，玩家经过对手城池时，也要交纳过路费，硬是不交的，也可以选择单挑、野战及攻城。不过在单挑时，双方不但要各派一名武将上场，还需加派一位压阵军师助威。可笑的是，玩家可以随意安排什么人来担任军师的职务，所以，若是他们在战场上说出些"猫不在，老鼠就作怪"的无稽言论，也不要在意，因为就连张飞这样的野蛮军师都有可能将周瑜当场吓哭，得胜而还呀！

英雄不怕出身低，乱世中可不要忽视小本生意的作用哦。游戏初期，玩家的实力不足以维持攻城掠地的花消时，不如先做点小本生意，倒买倒卖搞搞创收。在《富甲天下Ⅲ》中，制作组参考史实为每座城池订出了特产品，内容可谓包罗万象，矿石、织物、食品、水果、用料、日用品、调味品、珍宝、药品、木材、童玩、艺术品、甚至妇女用品，无奇不有。而在青州买些食盐转运到兖州，一脱手可就是上百倍的暴利喔！不过注重消费者权益的三国英雄们，对于特产品的保存期限非常敏感，若玩家不能在保质期内出售，特产品可是会变质的，到时血本无归可就欲哭无泪了！

虽然游戏目前仍处于开发阶段，但秉持着"富甲"一贯的传统，轻松逗趣上手容易仍将是制作小组在求新求变过程中所坚持的基本原则，毕竟大富翁游戏带给玩家的乐趣就该是这般轻松休闲的，且让我们以愉快的心情期待这款游戏早日诞生吧！■



游戏名称:Return to Castle Wolfenstein
游戏类型:动作[AC]
制作公司:Gray Matter
国内代理:天人互动
语言版本:英文/简体中文
上市时间:2001年12月
期待程度:★★★★★

文/Hapiii 编辑/石子

1993年,一个名叫《刺杀希特勒》(Wolfenstein 3D)的游戏横空出世,石破天惊,开创了第一人称射击游戏的先河。在当时,人们还不知道3D是什么东西,但游戏中蜿蜒曲折的迷宫却让人首次体验了"立体"游戏的感觉。至今,这款堪称FPS鼻祖的经典之作,也依然在玩家心目中位居首席,就象《仙剑奇侠传》在中文RPG领域的地位一样,不可磨灭。不过,这种突如其来的巨大成功,也同时葬送了制作组的美妙前程,难以超越的自我,最终导致了灵感的枯竭。时隔这么多年,这两款游戏都未能推出什么象样的续集,就是一个很好的证明。



不知Gray Matter是否真的想通了这一点,还是终于决定另起炉灶,反正新作《重返德军总部》(Return to Castle Wolfenstein)虽然打着《刺杀希特勒》续集旗号,可内容上却与前作有着很大的差异。

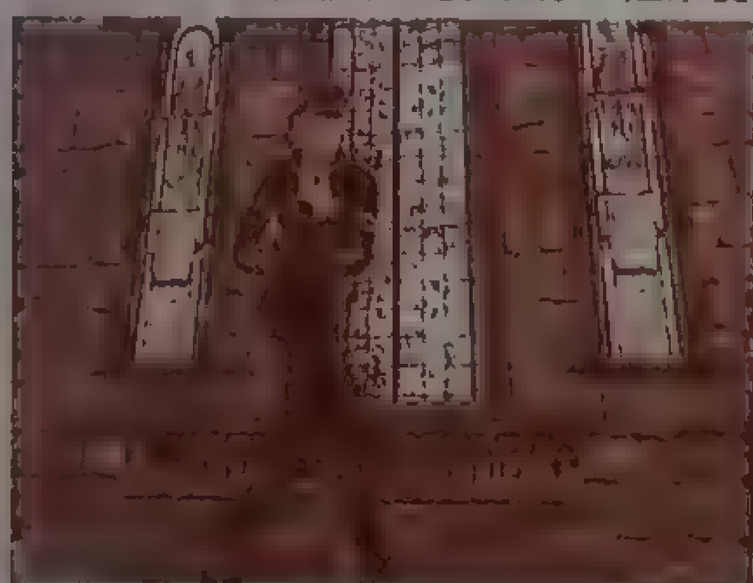
游戏主角依然是二战时期的美军侦察兵威廉,而他所面对的敌人,却有了戏剧性的转变,从原作凶悍的纳粹党徒,进而发展到了打不死的僵尸和四肢不全的亡灵战士。游戏情节也从现实历史题材,转变为略带些灵异色彩的战争故事,使那些原本基于现实的游戏场景,多少有些不伦不类。

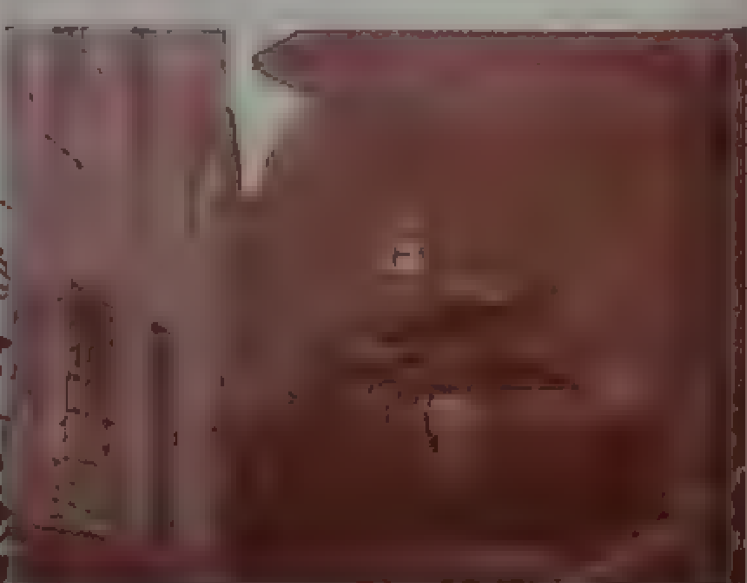
游戏开始得非常直接,玩家一醒来便置身于纳粹的军事要地,此时,你必须依靠手里的小刀和从纳粹军官尸体上捡到的毛瑟手枪,与那些全副武装的纳粹党徒周旋。在此过程中,最好避免发出任何声音,因为你的那把破手枪根本不足以和周围四处可见的机枪相抗衡。游戏新增的听觉系统,将使敌人可以对所有的声音进行分析,从而发现入侵者的踪迹,并作出迅速反应。任何枪声都会引来大批的敌人,迎接玩家的将是纳粹最擅长的屠杀。

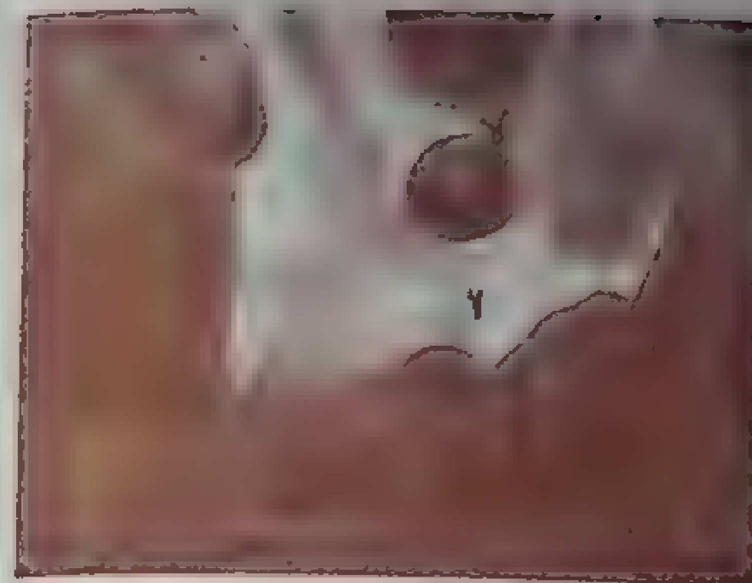
游戏初期,玩家遇到的敌人只是普通的德国士兵和低级军官,他们通常的招数就是耐心地边战边退,等待支援。随着游戏进程的发展,玩家的敌人也转变成为令人恶心的邪教徒,他们比纳粹士兵要可怕得多。有的邪教徒虽手无寸铁,但其钢铁般坚硬的拳头却呼呼声风;有的会自焚着扑向玩家,而且不仅自己会着火,还会将周围的其他邪教徒也点燃。更可怕的是,即使你用尽所有的子弹将他们击倒,但过不了多久,他们还会重新站起来。目前,尚不清楚消灭这些邪派分子的方法,相信会是一些出人意料的手段(但愿不是依靠魔法)。

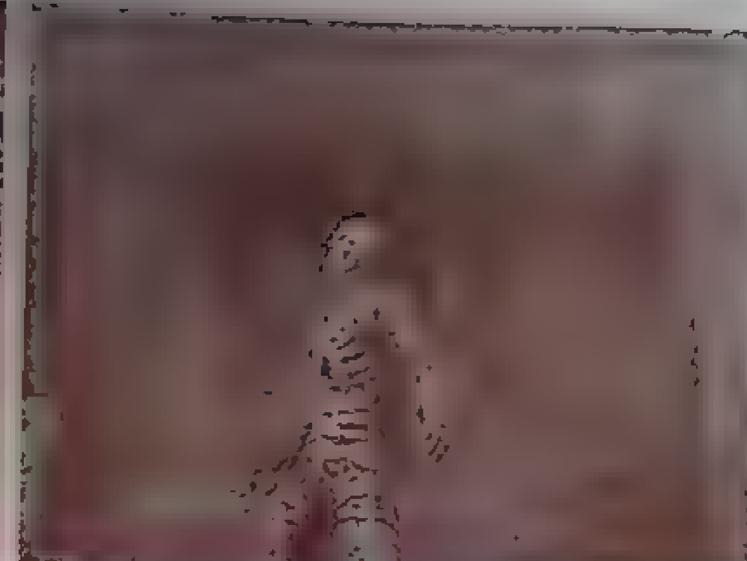
《重返德军总部》和大多数同类游戏一样,在强调动作性的同时,越来越注重智能化。游戏任务并非只靠射击和破坏就能完成,别误会,游戏中大部分时间还是在战斗的,只不过加入了一些解谜的成分。前作中的"活动墙"是最令玩家兴奋的设计,看似没有任何异常的墙面,可能











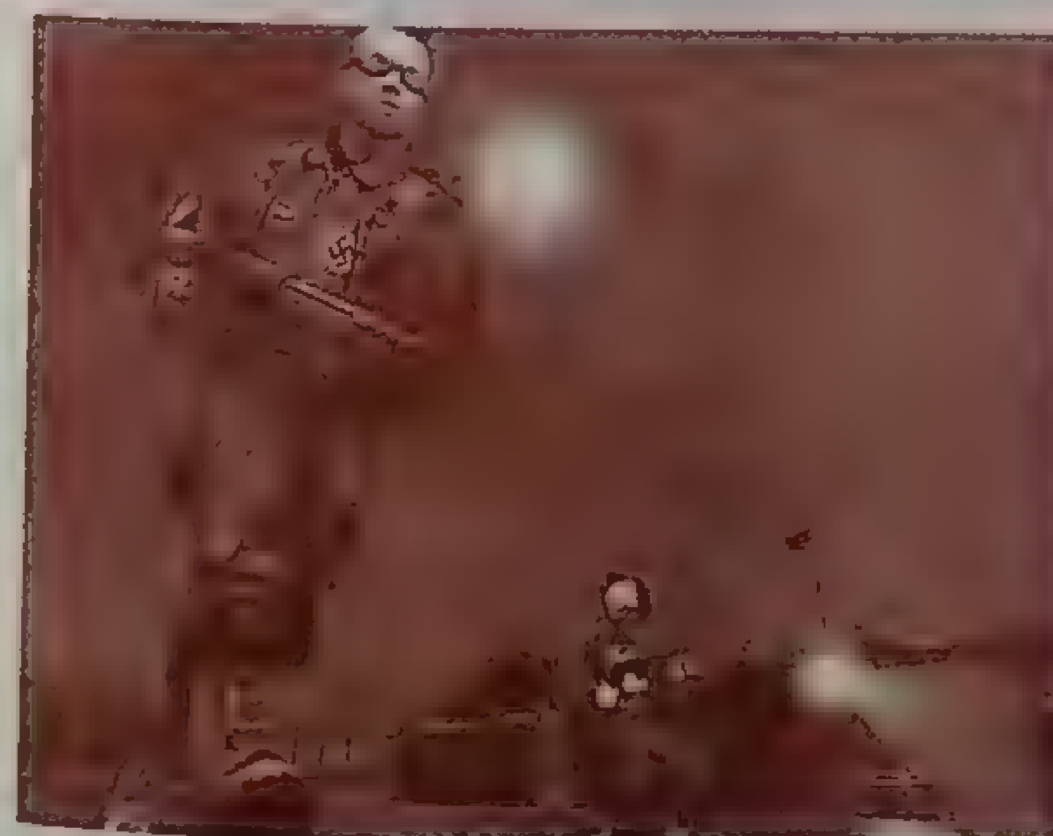


就是隐藏的活动门,进入其中便可得到额外的武器弹药或医药包。在《重返德军总部》中,玩家不必再象没头苍蝇一样去撞墙,所有隐藏门都藏在壁画、装饰品后面,十分醒目,或者干脆就摆在玩家看得见却碰不到的地方,要开启隐藏门就必须先找到相应的机关或钥匙。游戏中的谜题类似于分支任务,不一定非破解不可,当然也不会影响游戏进程。

《重返德军总部》是款强调互动性的游戏,它与前作一味的杀戮风格大为不同。游戏场景中的众多事物,都可以当作进攻的武器,比如一把椅子,可以被子弹打个粉碎,也可以举起来砸向敌人。真实的破坏效果,使游戏中的事物变得很不牢靠,敌人的岗哨、瓶瓶罐罐、木箱、油桶,甚至岩石都可以被击碎。由此可见,躲在岩石、木箱后面是不可取的,至少也得选择钢铁制品作为隐蔽的工具。敌人的智力也不得不令玩家警惕,当偷袭一名哨兵时,要阻止他使用身边的重武器,否则玩家毫无生还的希望。手榴弹在投掷之前要先打开保险,其爆炸时间也有一定的延迟,因此常常会有扔出去的手雷又被敌人踢回或扔回来的情况。

在整个游戏中,玩家都会惊叹于出色的动态光影效果,熊熊燃烧的邪教徒四处奔袭的样子,令人如同置身于恐怖噩梦之中。制作组花费了大量时间在细节描写方面,角色的3D模型线条光滑流畅,玩家会对不同角色的容貌留下深刻的印象,因为那些脸部模型完全是按照制作组员工的样子设计的,确保形态各异,各具特色。另一种特别的效果是迷雾,这不是什么新玩意,不过游戏里的迷雾层次感很强。例如某个场景中,层层缠绕的迷雾滞留在地面久久不散,就好像干冰一样的感觉。游戏采用的是"Quake 3"的引擎,建筑物的材质纹理非常细腻,但其对硬件配置的要求也比较高。要想打开所有的效果,又不影响游戏流畅度,CPU速度至少在1.2G以上,显卡也不得低于GeForce 2的水平。





与前不久发布的游戏测试版相比,正式版的多人游戏部分又有了许多改进。游戏地图将会重新绘制;人物肖像也将焕然一新;武器平衡性有所加强,例如原来威力强大的火焰喷射器的重量,变的跟小型火炮一样,使用它的玩家,移动速度将会变慢,同时在弹药方面也不再是无限的;炸药的使用方法更复杂了,工兵布下炸药之后,还要跪下使用钳子将炸药引爆,当然爆炸前还会有一段延迟时间,以便让工兵及时撤离。此外,游戏中还新增了一个克制部分热衷于PK的玩家的"踢人"系统。当发现了PK现象,系统会立刻发出一个通知,告诫PK的玩家,然后不管他们是否接受都会马上将他们从服务器上踢下去。不过,制作组也担心,这个功能有可能被一些恶作剧的玩家用来捣乱。

据悉,《重返德军总部》的英文版将由天人互动公司代理发行,并与欧美版本同期上市,而其汉化版本也将在不久之后问世。没有玩过《刺杀希特勒》的玩家,在这里看到的将是一个从技术到创意都领先于同类游戏的跨世纪巨作。而经典的号召力,也将吸引大批老玩家的加盟。我们完全有理由相信,《重返德军总部》可以凭借其实力,再造昔日的辉煌。■



游戏名称:Onimusha
游戏类型:动作[AC]
制作公司:CAPCOM
国内代理:第三波
语言版本:英文/中文
上市日期:2002年第一季度
期待程度:★★★★☆

文/黑色九分钟　编辑/石子

没有任何消息比这个更振奋人心了——Capcom 在 PS2 上的大作《鬼武者》将于今年推出 PC 中文版！负责移植这款游戏的是第三波公司。

《鬼武者》在开发之初就定型为“战国版本的生化危机”，的确“生化”独一无二的系统是 Capcom 冒险游戏的招牌。游戏的背景是被炒烂掉的日本战国时代，就连对日本历史知之甚少的中国人，也在天诛、太阁、野望等系列中对日本人引以自豪的短短一百年历史了如指掌。显然，Capcom 的天才剧情策划也不会对这段历史手软，下面就让我们来认识一下《鬼武者》的亮点之一，颇具悬念的历史背景吧。

在决定战国中后期势力划分的桶峡间战役中，率兵仅仅 2000 的织田信长一举击垮了拥有两万士兵的今川义元，据史料记载，当时曾被大名笑称为“尾张大傻瓜”的织田信长，其实却是个军事奇才，他并未与敌人正面交锋而是率兵急袭了敌军的后方主营，“辟众击寡，能为己及主上其利，此即战略价值所在”。不过，在桶峡间战役之后，织田信长就像换了一个人，本来颇具军事才能的他开始成为一个嗜血狂魔。传说，之后发生的火烧延历寺事件，便是他步入魔道的开始。在延历寺，织田信长屠杀了所有的寺僧以及方圆数里的百姓，并因而被称做“第六天魔王”。

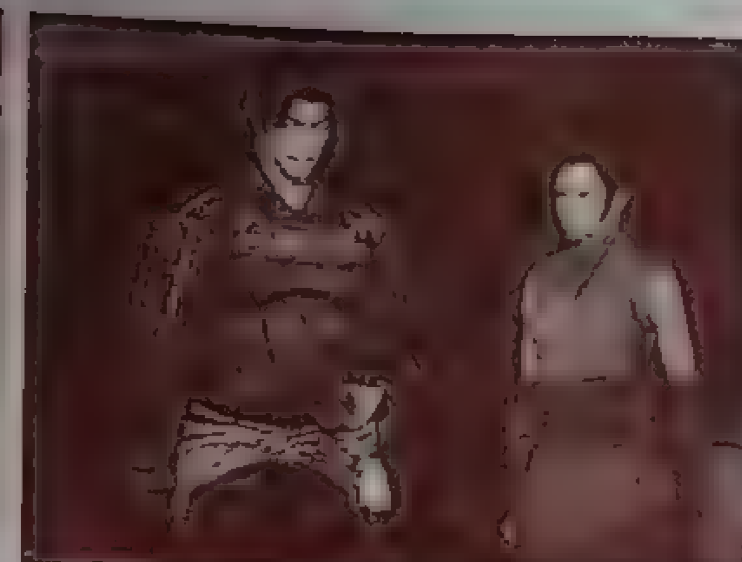


《鬼武者》的神秘故事背景，正是来自于上述两个真实的历史事件。游戏开篇，织田信长帅部偷袭今川义元主营，并成功地砍下了今川义元的首级。而正当信长得意忘形的时候，离他不远处的草丛里却突然射出了一枝冷箭，准确地射穿了他的喉咙……刺杀信长的是一名叫做明智作马介的红衣武士，从他的姓不难看出他与明智光秀的血缘关系。在《鬼武者》的设定中，他是明智光秀的堂弟，而历史上却并不存在这样一个人。

历史上的明智光秀原本是信长的家臣，有着很高的军事才华，但却因为屡次作战失利，而遭到了歧视，甚至多次面临死亡威胁。最终，光秀起兵造反，使用与当年桶峡间合战一样的手法袭击了信长的住所，使其葬身于本能寺的大火之中。正是他们二人如此深刻的矛盾，造就了明智作马介这样虚拟的角色，他将是历史与虚幻的载体，同时也是反映那段错综复杂的人物关系的桥梁。

刺杀信长成功之后，左马介开始了云游四方的生活。而就在此时，美浓斋藤家的居城稻叶山城开始出现种种超自然的怪事。士兵无缘无故的失踪，甚至有人报告出现了鬼怪，之后不久，一只军队也浩浩荡荡的向稻叶山城开来。素有“第一坚城”美誉的稻叶山城，面临着内外夹击的险境。左马介的爱人斋藤家的公主雪姬，给左马介写信请求帮助，而此时在千里之外的左马介更是心急如焚，因为那支可怕的军队首















领正是一年前被自己杀掉的——织田信长！难道……当时箭头射穿咽喉的场景还在脑中回荡，而此刻的信长已不是一个人，左马介要面对的是一个魔王！

游戏是在一个巨大而复杂的建筑物中进行的，当左马介赶到雪姬住所时，她已经被巨大的妖怪掠走，关到了稻叶山城的天守阁内，而玩家也将在这里同幻魔决战。历史上的稻叶山城在安土城之前是战国第一名城（有别于中国的“城”，这里实际指城堡），其建筑的复杂程度就连今人也叹为观止，在《鬼武者》中，这座名城得到了完美的再现。在游戏中，玩家将可以控制两名人物：明智左马介和女忍者枫，同时还将碰到战国历史中的真实人物，如丰臣秀吉等。当然历史的车轮是无法改变的，左马介最终打倒了幻魔，而真正的幕后——信长，就要玩家自己去游戏中寻找下文了。

日本刀是游戏中最基本的装备，使用方法与中国的刀剑有所不同，其招数有：足蹴、前刺、上斩、四连斩、见切与反击。前四种是基本的进攻招数，而后两种则是反击敌人的招数。在日式的冷兵器格斗游戏中，吸引人的不是电光火石的气功招式，而是格斗内涵本身带来的爽快感，喜欢“KOF”的朋友不难发现，《鬼武者》这种融进攻和防守于一体的格斗系统，很容易实现所谓的“连招”，使战斗过程变得丰富多彩。刀除了进行常规的物理攻击之外，还可以伴随主角使用三种不同属性的必杀技。火属性必杀威力较小而攻击面极广，可以用于大范围触敌的场景；风属性必杀有一点类似街机横版动作游戏的扣血招，在被敌包围之后使用可以突围；而雷属性必杀顾名思义，打击对象只有一个，威力巨大。事实上，就《鬼武者》情节安排的连贯性而言，它确实没有《生化危机Ⅱ》出色，但在动作成份上，却着实带给人以很大的满足感，乐趣无穷。

《鬼武者》的魔法系统并不复杂，但设计独到。类似老 FC 横版游戏，消灭敌人后会得到一定的奖励，在游戏中，任何敌人死后都会产生“魂”，“魂”分为三种状态：红，鬼之笼手（主角最重要的辅助装备）成长的必要因素；黄，类似血包，恢复 HP；蓝，恢复 MP。在游戏过程中没有附加的补充道具，故吸魂是非常重要的作战保障手段。而在主角吸魂时是无法进行攻击与防御的，故在战斗的同时补充自己是需要极大策略投入的。魔法攻击是通过主角身上装备的“鬼之笼手”进行的，在游戏初期的过场动画中，左马介为解救血姬与强大的幻魔战斗，而被消灭的鬼族为了复仇，交给了左马介缠绕于手上的“鬼之笼手”，前面我们介绍的红“魂”，可以使笼手成长，因为在《鬼武者》的战斗系统中是有经验值与升级设定的，成长之后的笼手能够提供主角更大的攻击力与魔法能力。当然，笼手如果没有“玉”的搭配，也只是一个存储鬼力的容器。装备于笼手上的玉可以让玩家的武器发生变化，譬如紫电（游戏中的玉的一种）装备之后，玩家的刀就会带有附加电攻击能力，除此之外，玉与笼手结合使用的最大作用就是发动“战术壳”——视觉效果华丽且威力巨大的超级必杀。■



游戏名称：Tin Tin Destination Adventure
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：Infogrames
国内代理：天人互动
语言版本：简体中文
上市日期：2002 年初
期待程度：★★★★

文 / 大熊　编辑 / 石子



丁丁和他的朋友们在我国读者的心目中，曾是童年最珍贵的伙伴，他的冒险经历，制造了无数人心中的梦想，一个难以解开的异国情结。现在，我们将有机会在电脑上重新感受这一切，与丁丁还有那只可爱的小狗白雪一起，穿行于世界各地进行一系列紧张而有趣的冒险，这就是 Infogrames 制作的动作冒险游戏《丁丁历险记》。

自埃尔热于 1929 年第一次向公众展示丁丁这个卡通形象以来，《丁丁历险记》一共出版了 24 部，其中包括最后一部尚未完成的《丁丁和阿尔发艺术》。显然 Infogrames 推出的游戏《丁丁历险记》，不可能将丁丁所有的冒险都收录进去，游戏只选取了其中几部具有代表性的作品，如《黑岛》(The Black Island)、《黑金之国》(Land of Black Gold)、《月球探险》(Explorers on the Moon)、《714 班机》(Flight 714) 等等，并通过一种巧妙的方式，将这些作品串接在一起。

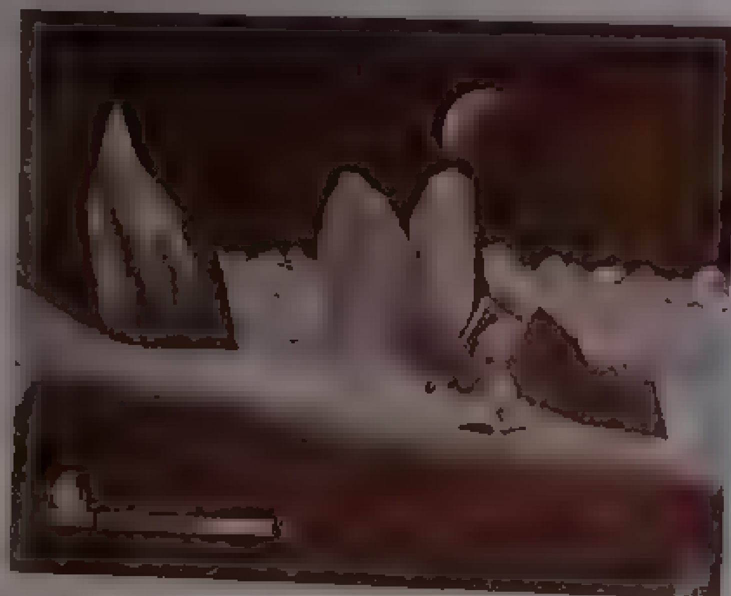
游戏开始，丁丁和小狗白雪一起去拜访卡尔库鲁斯 (Calculus) 教授，因为教授又发明了一样新玩意儿。不过，与往常一样，教授发明的东西总是会出现这样或那样的毛病。这次，这台象电视一样的装置，使白雪昏昏欲睡，最后竟在房间里睡着了。在梦中，它与小主人丁丁一起回顾了他们经历过的那些冒险，而游戏也将从此展开。

游戏共由五部分组成，分别发生在沙漠、丛林、海洋、小岛和月球上，总共 21 个关卡。游戏的情节非常简单，看过漫画的玩家应该非常熟悉了。在探险途中，丁丁会遇到各式各样的敌人，如狗熊、狼等，还有那些在漫画中专和丁丁作对的坏蛋们，如杜邦兄弟、拉斯泰波波罗斯 (Rastar-popoulos) 等。随着剧情的发展，敌人也会越来越难对付，他们给丁丁设下了一道又一道的陷阱，不过聪明而且好运的丁丁总能在关键时刻化险为夷，当然这里面少不了白雪的功劳。

《丁丁历险记》中的 3D 画面，借鉴了《古墓丽影》中的某些设计，使丁丁看起来同劳拉一样的身手敏捷。他拥有许多华丽的组合动作，有的则非常滑稽有趣，充分体现了埃尔热特有的幽默个性。游戏中包含有许多纯粹的动作关卡，这对玩家的手指灵活度和反应能力提出了很高要求，因此 Infogrames 建议玩家使用手柄玩这款游戏。

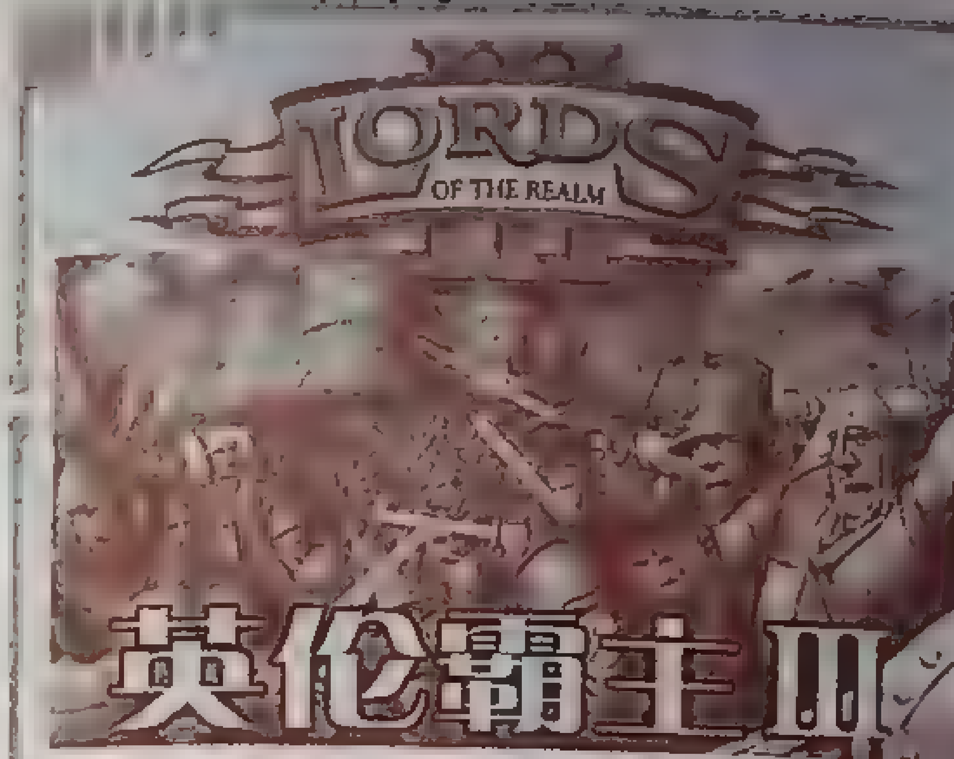
除了动作以外，游戏中还包含了一些解谜的成分，不过与那些专业解谜游戏相比，《丁丁历险记》的谜题都比较简单，无须费力思考即可找到答案。另外，丁丁在冒险途中还会接到许多奖励点，接满每关所有的奖励点还会有额外的奖赏。与丁丁一样，小狗白雪也有自己的奖励点——肉骨头，当玩家控制白雪时就需要收集这些东东了。丁丁的冒险并不局限于地面，游戏中玩家将驾驶飞机、汽艇与敌人进行较量。丁丁可以使用的武器道具有石块和拳头，而小狗白雪则可以用吼叫威慑对手。

据悉，《丁丁历险记》此次将发行 PC 和 PS2 两个版本，其中，欧美 PC 版游戏将于年底前后上市，国内则由天人互动公司代理并汉化发行，相信很快也可以与玩家们见面。喜爱丁丁的朋友们，届时便可以在游戏中与这为老朋友一起畅游了，着实令人期待呢。■









游戏名称：Lords of the Realm 3
游戏类型：策略[ST]
制作公司：Impressions Games
国内代理：未定
语言版本：英文
上市日期：2002 年
期待程度：★★★★

文 / 游侠 YYB　编辑 / 石子

记得前不久在一则 Sierra 重组的新闻中提到，现在 Impressions 除了继续“古文明城市建设”系列（也就是“凯撒”系列）的演绎之外，还在进行《英伦霸主III》的制作，这个消息着实令笔者兴奋不已，原来这个已经被人遗忘的名作还顽强地活着啊。

在西方的策略游戏发展史上，回合制和即时制向来都是水火不容的。而在 1996 年，一款结合了《文明》与《魔兽争霸》之精髓的新策略游戏《英伦霸主》(Lords of the Realm) 诞生了，它以其独特的魅力得到了即时策略与回合策略玩家的双重青睐。同时，也为其类似作品的接连问世，特别是“凯撒”系列的进化，提供了不可多得的经验。不过好事多磨，自 1997 年推出二代之后，Sierra 便放弃了继续开发续集的打算，直到今年，复古之风再次流行，这款被尘封多年的经典之作才又得以重生。

“再造历史的奇迹”是 Impressions 设计游戏的最大目的，所以《英伦霸主III》的游戏背景仍然是前作中众人神往的欧洲中世纪，而具体事件则被直接定格在文艺复兴时期。游戏中的角色，都是拥有封邑和爵位的领主，他（她）们在诸侯纷争的战火中，除了打理好自己的领地外，还



要尽量快地利用各种手段扩大自己的势力范围。因为那种靠土地数量说话的游戏规则，决定了角色的封号和地位乃至胜利条件。如果在游戏中玩家不幸失掉了自己的领地，那就只能以失败告终了。同时，那些冲锋陷阵的各路名将，是否会归依到玩家旗下，也要看玩家能否出得起价钱。这种独到的雇佣军制，也很明显的反映了当时那种浓郁的骑士文化氛围。

新作采用了全新的 3D 图形引擎，并在每一个微小的地方都作了巧心的安排。游戏中可能出现的各方势力和派系，将多达 200 个以上，虽然不是每个都可以控制，但是这么多的对手，也足够满足玩家的征服欲了。精妙的 AI 算法，将那些独立势力诠释得更为传神，并通过不同的战役模式和紧凑的剧情，象链条一样将整个游戏串成一个极富张力的传奇故事。

基于前作的特有设定，《英伦霸主III》依然结合了即时战斗和经营策略双重元素。为了更好的强化这些内容，制作组对电脑 AI 进行了优化，比如玩家可以让 AI 帮助处理部分琐碎工作，而自己则专注于战斗；当然也可以反过来，玩家只管内政，而将打仗的事交给电脑去操心。游戏分为平民、尊者、贵族三种游戏难度，还有内政和战役两种游戏模式。其中，内政模式需要玩家着重打理自己王国的外交、生产和制造等事务，同时还要考虑军队的补给以及行军调度等；而在战役模式中，即是完全意义上的即时策略游戏了。游戏初期，并非如“凯撒”系列那样需要兴建城市，身为一位领主，玩家领地中的城市早已初具规模，而玩家要做的只是建造诸如农庄、铁匠铺、兵工厂等辅助设施，并指导农民和工匠将自己的劳动成果卖到邻近的村庄和城市。另外，象骑士工会和城堡这样的军事设施，也需要玩家来建造，并且需要组织一些工人在城镇与边防之间运送物资。

游戏中可以自由分配的资源有：粮食、武器、金钱及声望。粮食的取得方法有很多种，如耕作、采集或畜牧；而武器装备的制造也是名目繁多，并对应着步兵、枪兵、弓兵以及骑士等诸般兵种。另外，在兵种设定上，各种族的武装部队也是特色鲜明，如法兰西骑士、威尔士长弓手及维京武士等等。

《英伦霸主III》的剧情涵盖了整个大不列颠岛，以及法兰西、丹麦、德国等地区。为了增加游戏的传奇色彩和真实度，许多大家熟悉的角色和事件也都被引入，如亚瑟王、罗宾汉、十字军等等。同时，游戏中真实的四季交替和各种天气状况，也将对游戏的进程，如生产、行军及战斗等，有明显的影响。■



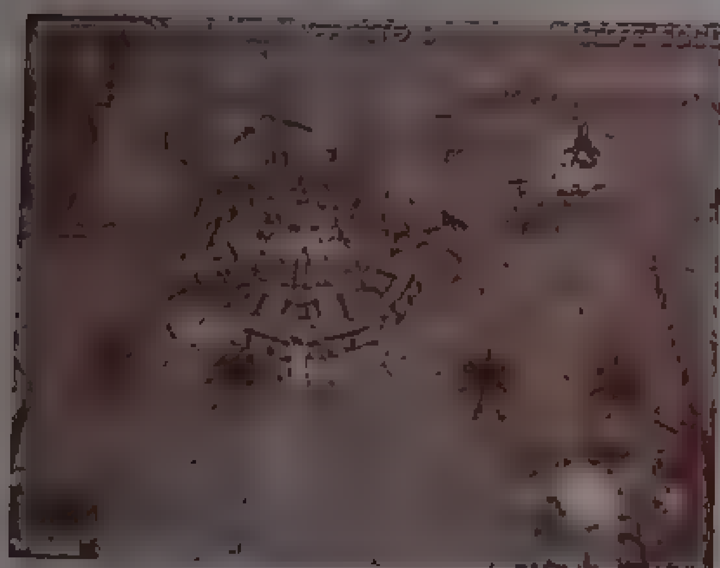


游戏名称:Heli Heroes
游戏类型:动作[AC]
制作公司:Reality Pump
国内代理:未定
语言版本:英文
上市日期:2001 年 12 月
期待程度:★★★★

文/木头　编辑/石子

Zuxxez 是一家总部设在德国,由几家游戏工作室共同组成的游戏开发公司,其下有大家较为熟悉的 JoyMania (代表作《骑士与商人》)和 Reality Pump (代表作《地球 2140》、《地球 2150》和《月球计划》以及最新的《第三次世界大战:黑金》),而下面介绍的《直升机英雄》也是由 Reality Pump 负责开发的。

游戏剧情设定在不远的将来,人类此时已经忘却了战争,各国的战争机器都全部交由 29 台独立的高智能区域计算机统辖。原本,这些电脑之间是全封闭的,不能



彼此交换信息,但是,随着因特网技术的飞速发展,这些计算机也被错误地接入了互联网,而人类却未意识到问题的严重性。因为,计算机入网之初,并未有什么异常反应。直到有一天,一台带有智能战争系统的计算机也被错误地接入了互联网。这台计算机属于一家博物馆所有,主要用来向参观者演示战争给人类带来的巨大灾难,没想到它却真的给人类带来了无穷灾难。

这台计算机上网后,很快发现了控制全球军事力量的 29 台区域计算机,它立刻运用自己的战争模拟系统控制了这些计算机,准备发动一场实实在在的战争!人类此时才意识到自己犯下的错误,为了弥补这一失误,他们决定赶在计算机向人类发起攻击前,摧毁 29 台区域计算机系统。他们派出了阿帕奇(Apache)、短吻鳄(Hokum)等一大批武装直升机去完成这个任务,作为一名优秀的直升机驾驶员,玩家也将义无返顾地投入到这场拯救人类的战争中。

《直升机英雄》是一款纵向卷轴的 3D 飞行射击游戏,喜爱同类街机游戏的玩家对此一定不会陌生!在游戏中,玩家控制武装直升机穿梭于各种地形环境之间,迎接着来自空中和地面的敌人的挑衅,并会在每关最后遭遇到各种形象大小的 BOSS。游戏总共分成 6 章,每章由若干任务关组成,不同的章节出现的敌人和地形环境也不同,从被白雪覆盖的冰原到茂密的崇山峻岭,再到荒芜人烟的沙漠,都是玩家搏杀的战场。游戏采用与《黑金》相同的 3D 引擎,画面表现与《黑金》相似,各种地形环境和作战单元都有细致表现,特别是游戏中的爆炸效果,刻画得尤为出色。

由于《直升机英雄》并不是一款模拟飞行游戏,因此操控上也比较简单,玩家需要重点关注的只有三项指标:自己的生命点、飞机燃料和装甲厚度。只要这三项指标中任何一项为 0,你的直升机就会立马凌空开花或是一头栽向地面。除此之外,飞行高度和弹药数量也是两项重要指标,前者主要是为了方便玩家躲避 3D 环境中的复杂地形之用的,而后者想必大家也都很清楚了,弹药打光虽然不会直接导致死亡,但是那种只能被打的局面可是比死还难受,实际上,游戏中的敌人火力非常凶猛,如果你不能及时将其消灭的话,等待你的就只有死亡了。



在正常模式下,玩家将拥有 3 架直升机。前一个挂掉了,还有后两个做替补(就是街机游戏中俗称的"续命"),而若是全部挂掉了,就只能重新来过。与街机不同的是,《直升机英雄》是一款 3D 射击游戏,玩家除了可以前后左右移动直升机以外,还可以进行垂直升降,因此游戏的操作要略显复杂。游戏中,将会出现多达 24 种的加持项目,包括加命、加血、补充弹药、补充燃料、增强装甲和直接加分等等,另外还有变成无敌状态和提高飞行速度的特殊加持。有些加持只能维持很短的时间,而某些则可以一直持续到用完为止(如生命点、燃料、装甲等)。

完成整部游戏之后,玩家便可获得随意编辑和修改游戏任务的权利,如改变游戏卷动速度,敌人数量和出现位置等等,并可将这些任务设置为多人游戏关卡。《直升机英雄》的多人游戏非常有特色,这里提供了两种连线模式——协作和对抗,协作模式就是街机上的双打,而对抗模式则将屏幕一分为二,玩家和对手在同样的环境下进行比赛,得分高者为胜。■

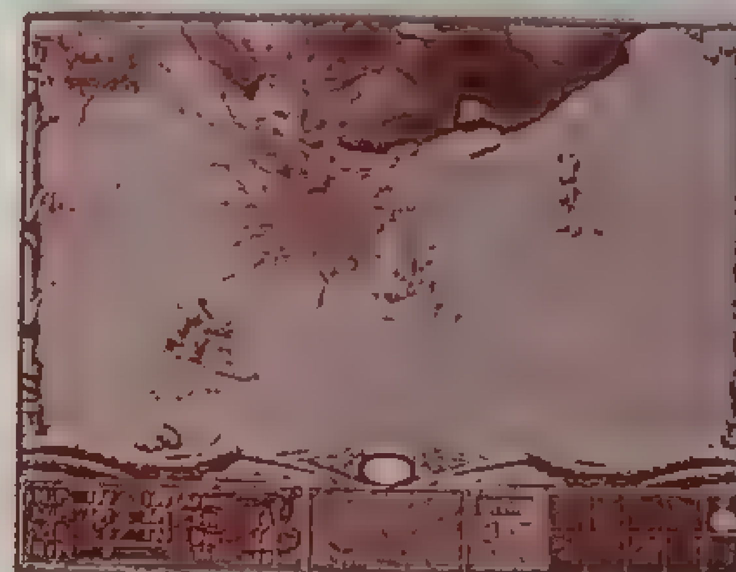


游戏名称:Metin
游戏类型:网络角色扮演[RP]
制作公司:YMIR
国内代理:捷三峰
语言版本:简体中文
上市日期:2001 年冬季
期待程度:★★★☆

文/笑傲大侠　编辑/石子

这个冬季,笑傲江湖在线娱乐网(www.xajh.com)将再度开启韩国网游之门,为玩家们呈上一款最新的网络游戏《倚天》。

游戏的故事背景是典型的骑士与魔鬼的战争,邪恶的魔王窥觑和平的圣地,遂派遣魔使扰乱世间,致使大陆上的生物种族互相残杀。大陆的守护神一力抗拒,最终不支,只保留下三个最有智慧和发展



前途的种族,由守护神的使者——智慧战士引导,等待着力量强大,驱逐魔怪的那一天……

游戏共设计了 3 个种族的男女角色——酷似人类的修罗、智慧超群的精灵以及具备精湛的制作工艺的矮人族。各种族的特殊属性,将会制约角色的成长方向,而玩家能做的只是改变人物的既定造型。游戏画面采用 2D 贴图方式表现,人物的表情丰富多样。

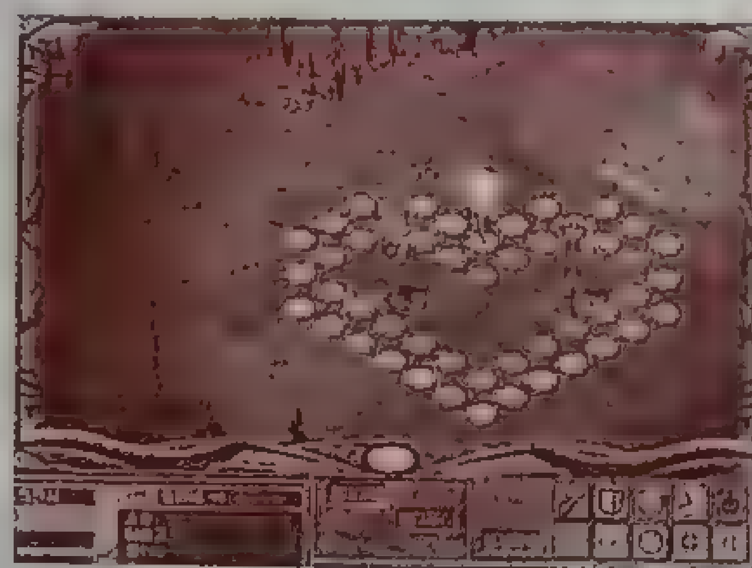
《倚天》的配乐以欢快为主,使人不至于因游戏时间过长而感到疲惫。特别值得一提的是,游戏的音乐播放系统支持多种格式的配乐,除了 mid 和 wav 之外,玩家还可将其他格式音乐,如 MP3,导入背景音乐中。也就是说,你可以安排游戏播放你自己喜欢的音乐,而不必总听着单调的配乐心烦了。

作为网络游戏,游戏速度对玩家来说至关重要。《倚天》有着非常突出的系统稳定性,并将进行周期性的服务器维护,使游戏可以流畅运行。每台服务器在线人数 5000 以上时,系统负荷仅为 30%,这个数字表明,玩家根本不用为游戏的速度担心,也不会发生登录饱和的现象。

上手要简单,发展要有难度,才算是好游戏。《倚天》采用了"人带人"(Man To Man)的上手模式,为每位新手配备了一个师父——"新手陪练员",他们会一直跟随玩家,直到你升到 25 级。任何在新手时间段内遇到的问题,陪练员都会给予讲解并告知解决的方法,另外他还会保护你不受死亡的威胁,这对新手来说是很重要的。不过,当你 25 级后,一大堆的谜题和任务才会真正出现。



网络角色扮演游戏都有一个共同点,就是必须通过打怪来获取经验升级,而对一个高等级玩家来说,则需要打死成千上万的怪物才能升那么一级,这就失去了游戏娱乐的本意。《倚天》虽然也采用级别制,但却取消了经验值的设定,转换为单个技能和魔法的熟练度。当玩家重复使用某项技能或魔法时,该技能(魔法)熟练度就会增加,并且带动该技能向上提升等级。这使玩家不必再面对那一大堆的数字,从心理上降低了升级的负担。整个游戏里,玩家除了自己的基本属性和金钱值之外,几乎看不到其他数字,而基本属性就只有:防御、力量、敏捷和智慧。



此外,对于网络游戏常见的恶意 PK,《倚天》里是严厉禁止的。所以,玩家在 PK 时必须征得对方同意,而被 PK 死亡的一方将会丢失全部熟练度没有超过 50%的技能经验,其他属性则不会损失。若是玩家通过恶意 PK 杀死了对方,则会增加人物的 PK 值,并将在游戏中受到很多限制,如银行不会给你存钱,商店不会卖东西给你等等。在游戏里玩家可以组建自己的帮派集团,类似 UO 和龙族里的工会。而游戏里自带的工会组织,则更象武侠游戏里的门派,主要是为玩家提供相关技能之用的,玩家加入了哪个门派就可以学到这个门派的武功。当然,你也可以同时选择多个门派加入,学习更多的技能。

最后要提的是游戏的汉化,据说是一种比较另类的风格,将会结合中国武侠文化和西方的魔幻文化于一体,但愿《倚天》真能如其所说的那样,给国内游戏文化的发展带来一股清新的感受。■



游戏名称:Dargonjara v0.69 Age of Conflict
游戏类型:网络角色扮演[RP]
制作公司:EsofNet
国内代理:第三波戏谷
语言版本:简体中文
上市日期:2001年12月
期待程度:★★★★

文/龙龙漆 编辑/石子

近日,由第三波戏谷代理的网络游戏《龙族》,即将进行第二次升级,推出最新的0.69版《决战天下》。新版本中将完全开启国家战争、玩家公会、双重职业、物品、剧本(Quest/Scenario)等5大系统,同时对玩家职业、怪物种类以及武斗大会系统,做了一定的修订和升级。

在五大系统中,国战系统是最浩大的,也是最受玩家期待的内容。它将有别於0.69版之前的国战,不再是两国的玩家在大草原上集体PK那样的混乱,而是真正提出了"国战专属地图"的概念。所有国与国的交战,都将在国战地图上展开,同时,国战胜利的一方将完全占领这块土地,并且分享地图上的资源和物品。目前的0.69版,将开放平原、山丘和海岛,3张国战地图,分别位于拜索斯、杰彭和伊斯这3个国家的交界处。

为了增加国战的真实感,在国战地图中还设计了桥梁、山坡地、城堡和堡垒等特殊地形,并将对各职业兵种的技能发挥产生影响。另外,还将陆续推出骑马、攻城车、投石车等大型作战武器。


每个战场的城门都不相同,大小也不一样。所以需要各式各样的战略,一般而言要直接越过城墙攻打敌国是不可能的。但是木栅形的城墙依高度的不同,要越过去却是可行的。图中有较低的木栅,箭、飞刀、魔法均可穿越攻击。

国战的规则比较严格,首先必须由宣战国的领导者发起投票,以一天为限,由国民自由投票决定是否备战,若最后结果是打仗,敌国便会接到国战通知书。一旦下过战书之后,防守国就必须接受挑战,并且有6小时的排兵布阵时间,准备战争所需物资。国战开始后,进攻方必须在6小时内攻进敌国城门,打破城里的3个保护晶球,并夺取护城石,达成任务就算胜利。反之,系统会自动判定防守方获胜。战争结束分出胜负后,所有玩家都会接到文字通告,其中将显示获胜的一方从战败国国库中夺取的金钱数额(这些钱将直接掉在战场中),同时,获胜国的所有参战者,都将得到增加名望的奖励,而所有国民则可在非战争时期自由进出边境地图,并且分享地图上的特殊资源(可制作特别物品)。值得一提的是,国战进行时,游戏界面将自动切换为12人一组的团队活动画面,这12人必须是集团行动,而不能单独移动到画面之外。

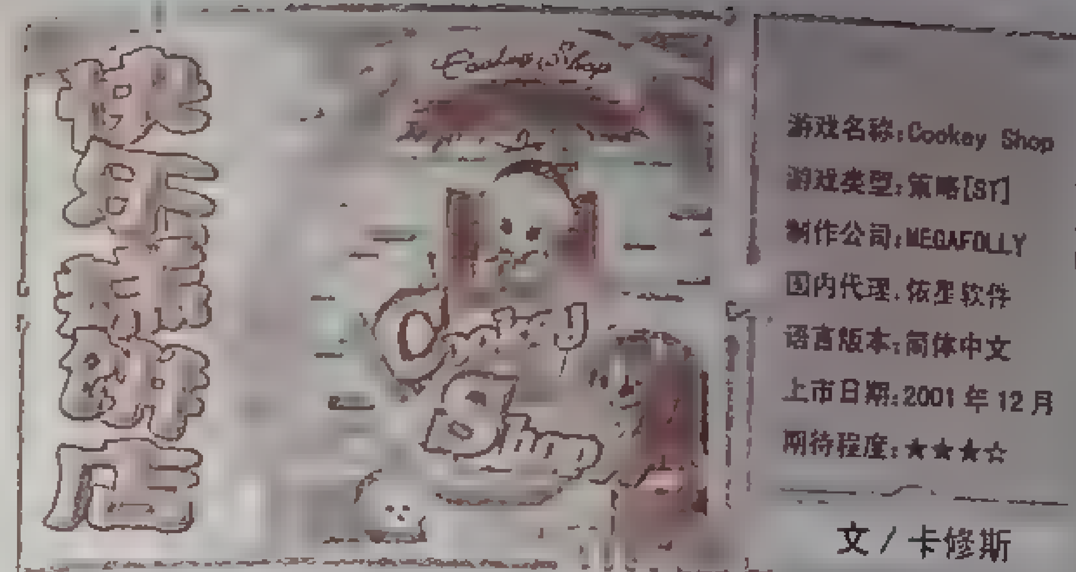
除国战之外,新版本的另一个重头戏就是玩家公会系统。在0.69版中,申请与连署、加入与离开公会,都将变得更容易,新增的公会广播系统与公会邮件系统,不再仅限於会长专用,而是允许所有公会成员一同使用。另外,在公会战争部份,将加入更多公会战争地图,如洞穴地形、迷宫地形、蛛网地形等等。战斗方式也不再只有一种,除"决死战"外,还将增加"夺旗战"。一些等级较低的玩家,可以利用"观战系统"进入"观赏室"观看公会对决,并可在游戏中下注,赌其中一方胜利。

对于0.69版中的职业转换系统,想必玩家们也早有耳闻了。所有LV99的玩家,都可以选择第二种进阶职业(Class),游戏共有18种职业互转方式,除祭祀和法师不能互转之外,其他职业均可进阶成为另外4种职业。不过,进阶的前提条件也很苛刻,玩家必须积累一定的名望,在武斗大会中取得积分,获得某些特殊物品,并且完成某些特定的任务,之后,方可正式升到第100级,并且获得最初级的进阶头衔。自100级以后,玩家的


每个战场都有秘密地区,各秘密地区开启的时间不同,错过开启时间就无法进入。另外,要通过秘密地区则需要有一定的名望。

等级数将不再增长,也不再以经验值作为升级标准,所有进阶者都以头衔来区分能力强弱,而要获得更高级的头衔,就必须依次达成游戏剧情中设定的5项任务。进阶的最高境界是Dragon Slayer(屠龙者),到达屠龙者的位置,即意味着玩家已完成了整个龙族的传说。据悉,新版本中将会出现魔王级的超强怪物,不过,只有100级以上的玩家才可以去讨伐。

在物品系统方面,新版本中各进阶工作将可创造出独有的物品,这都是商店中买不到的。创造这些物品所需的特殊资源,都可在国战地图中找到。也就是说,国战胜利的一方,才有能力制造出这些特殊物品来。此外,所有自制物品都将被明码标价,可以拿到市场上去交易。这对兢兢业业工作着的玩家来说,也将获得更多的成就感和满足感。■



游戏名称:Cookey Shop
游戏类型:策略[ST]
制作公司:MEGAFOLLY
国内代理:炫星软件
语言版本:简体中文
上市日期:2001年12月
期待程度:★★★☆

文/卡修斯

迪拉斯、普蕾亚、吉妮这3个小朋友,为了实现自己的梦想而接下了经营快乐糕饼店的任务,他们必须在1年之内将糕饼店经营成一流商店,并登上名誉殿堂。不过,糕饼店所面临的问题也很多,帮助他们解决各种难题,就是玩家要做的事情了。

游戏开始,玩家可以从三人中任选一个担任。不同的人物,料理能力、体格和魔法能力都不同。店铺升级的条件总共有店面、料理和财政三方面,从家具陈设直至料理材料,都需要玩家亲自动手准备,并且要凭实力做出好吃的料理,赢得顾客的好评。游戏初期,要想让客人坐下来消费,店内装修一定要够体面才行,否则,客人很可能会转头就走。因此,不断改善营业环境,提升档次,也是招揽生意的第一步。不过,糕饼店的财政状况,时时刻刻都会给玩家以压力。在玩家接手时,店内的资金就不足,再加上不断的支出:装潢费、材料费、雇员工资以及学习料理技巧的费用,都会令玩家头疼不已。此外,料理速度和服务态度也会影响客人的就餐情绪,客人的耐心都是有限的,没有人会受了冷落还能继续等下去。决定料理速度的因素,一是厨房的材料储备,二是节约制作时间。如果在开店前,材料没有备足,还可以通过紧急叫货来补充,而制作料理就没那么省事了,玩家必须将好几种材料搭配在一起,才能做出一款食物来。光靠手工进行实在不够快,还好游戏为玩家提供了缩短制作工序的"自动料理",只要玩家经常参加Cookey村中料理学院的培训,便可学会很多料理技巧,回到店里就可以设定自动料理项目了,以后客人点到这些内容时就无须再进行加工,而可以直接端上,大大节省了制作时间。不过,在游戏初期,玩家能学会的自动料理只有几种,随着客人对店铺的评价提高,自动料理的个数才会逐渐增加。

除了店内的经营外,玩家还必须时常出外寻找材料,或是扛起刀剑与那些扰乱正常营业的怪物们战斗。总之,要做的事情多多,为了不让时间白白流逝,依据游戏时间进行合理的行动安排,也是格外必要的哦。■



游戏名称:e-racer
游戏类型:在线竞速
制作公司:Rage
国内代理:恒星科技
语言版本:英文
上市日期:2001年12月
期待程度:★★★☆

文/赛手

作为一种交通工具,道路的拓宽,使人们对汽车的需求也逐渐膨胀。层出不穷的赛车游戏,也在激发着"爱车一族"的纵横驰骋之心。而在中国,首款网络赛车游戏《E族在赛车》,在恒星科技的带动下信誓旦旦地驶来,打算给所有的车迷奉贤一块肆无忌惮的狂飙空间。

与以往的赛车游戏不同的是,《E族在赛车》除了运用最新3D绘图,呈现最佳车况、天气以及路况之外,还强调了网络互动性,游戏可支持32名玩家同时上场角逐排名和积分,并且提供了与世界各地的赛友交流经验的空间。当然,赛车的意义还是获得更高的名次。而能否跑在前面,就要看玩家的驾驶技能如何了。在独特且多样化的赛道环境中,如果偶尔有眩晕症,那可是大忌,迂回曲折的赛道,急转、跳跃、紧急刹车……都要求赛手保持高度的警惕。

喜爱名车的各位玩家,可以在《E族在赛车》中得到满足,各种色彩靓丽的新款跑车,将任你挑选。无论玩家如何身经百战,总免不了有马失前蹄的时候。例如你一不小心在赛场上翻了十八个筋斗,地面被蹭得狼烟四起,香车随即也变成了臭豆腐;若是车技欠佳,偏偏喜欢向障碍物上撞,那左冲右突的结果就是发动机不停吼叫,并且火冒三丈,双排气系统也前呼后应的狠吐黑烟。所有这些逼真的破坏痕迹,真是令人"痛并快乐着"。



立体语音与赛程中的音效,将使游戏拥有真实的实战效果;玩家可以节录比赛中的精彩画面,并将他们发送给自己的朋友;较好的AI设计,使任何一个电脑对手都是灵活又富竞争性的;简易方便的操控模式,适应多种操控方式,如键盘、摇杆和方向盘等。此外,恒星科技还将不定期的举行大规模竞技赛,并会给予胜利者一定的奖金奖励,这将是梦想与现实的一次超级转换,到那时一定会有人动作利落地开启一大瓶香槟酒,然后让幸福的甘露从头顶喷射而下。■



游戏名称：Slave Zero
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Accolade
国内代理：娱动工场
语言版本：英文
上市日期：2001 年 12 月
期待程度：★★★★

文／独行者

游戏的背景设定在五百年后的未来，那里有一座庞大而美丽的城市 Megacity S1-9。城市的人口超过 100 万，但是却遭受着残暴独裁者 SovKhan 的统治。他成立了一批半人半机械构造的生化机械人，并将其称作“机神”（Slave）。这些庞然大物是天生的战斗机器，他们不仅有十余丈的身躯、擎天柱的力量、高科技含量的武器装备，而且身形柔韧、动作敏捷，能够在有着超级密度的现代化都市中腾挪跳跃，行动自如。由于人们无法对抗这种强大的生物，只好忍受着他们的暴力统治，生活在恐惧与绝望之中。有压力的地方就有反抗，都市中的精英志士组成了反抗 SovKhan 的游击队，并窃取了一台机神，开始了与独裁者之间的正面交锋。在战斗中，机神从城市的底层出发，一路过关斩将，最终抵达 SovKhan 的云中宫殿，手刃罪恶之源，解放这座伤痕累累的城市。人们也永远记住了这样一个名字——“Slave Zero”，机神终结者。

在游戏中，玩家可以在第一人称视角和第三人称视角中任选其一。前者与 Quake 系列有些相似，充满了动感；后者则可以纵观全局，而且可以观赏到机神终结者的各种精彩动作。游戏的操作很简单，并设有“易、中、难”三个难度级别。机神的武器系统，包括实弹系、镭射系和导弹系 3 种。这些武器都能够在游戏中升级，每升一级，其攻击手段和杀伤力都会有所变化。而且玩家还可以将现有武器降级，从而找到更符合战况的一类来发挥最大威力。街面上的车辆、行人和大厦都具有互动性，可以直接摧毁，它们的残钢断铁也可以被拾起并掷出攻击，以弥补弹药的不足。

被玩家操控的机神在游戏中是一个十余层楼高的巨人，具有独特的视角，他不但可以在战斗中目睹跟自己同样大小的机器巨人，被击中后全身短路，闪着湛蓝的电流，随后爆炸而死的场面，还可以观察到都市中惊慌而逃的小如蚂蚁的市民。

游戏的音效采用了配合金属质感的摇滚曲风，节奏时而轻快，时而凝重，与剧情的发展有着很好的同步整合。同时，3D 定位音效的使用，使玩家通过武器发射的不同音响能够发现背后敌人的暗枪。当各位玩家厌倦于砍杀“笨拙”的 AI 机械人时，还可以找到几个死党进行多人对战，自然乐趣多多了。

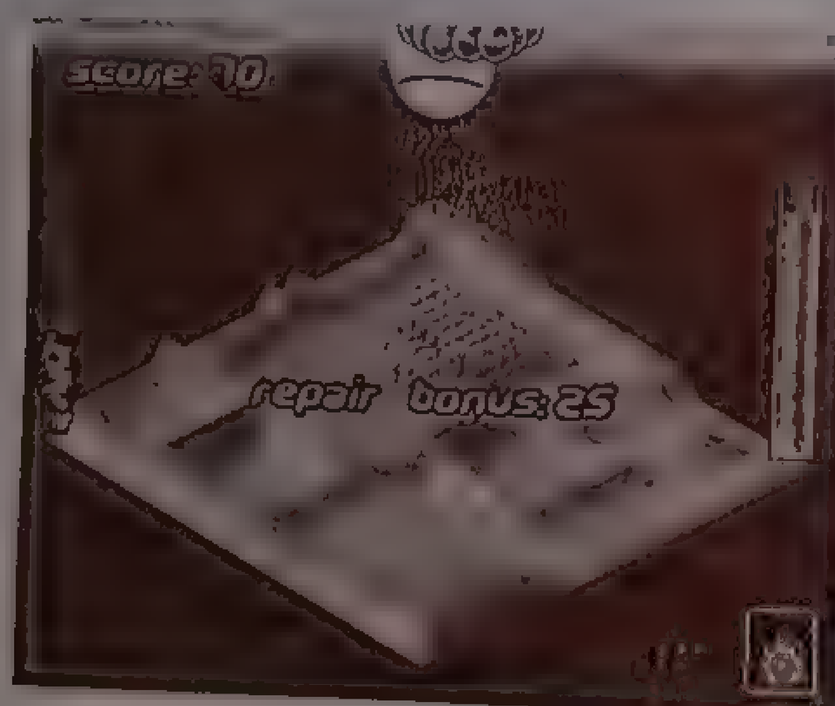
《机神终结者》是 3D 射击游戏中的新贵，它有着简单的操作、易得的快感。在余下的日子里，我们也会多一份期待。■



游戏类型：益智
制作公司：Infogrames
国内代理：娱动工场
语言版本：英文
上市时间：2001 年年度
期待程度：★★★☆

文／卡修斯

这是一款奇特的桌面益智游戏，它的玩法就是利用游戏中提供的不同组件，在一块平坦的大地上，建造一个可以容纳大量雨水的盆地。游戏的规则是，将天空中不断落下的各种各样地形组件，包括提升地形条（uppers）、降低地形条（downers）、不同数量的雨水（water）、可以将大地炸出一个洞的炸弹以及可以蒸干水分的火球和可以冻结水分的冰块等，摆放成一个可以容纳雨水的封闭“容器”（提升地形条可以累加成连绵的山脉，而降低地形条则可使这些山脉恢复成平地）；若是容器的封闭度不好，那些频繁下落的雨水，便会有不同程度的外溢，一旦溢出的雨水泛滥成灾，游戏也就结束了。此外，一旦提升地形条堆积的山脉过高过多，大地就会发生强烈的地震，导致山峦崩塌，造成四面漏水的情况，因此，可以开凿大地的炸弹，在游戏后期的作用也是非常大的，当然，利用降低地形条来削低一些山脉，也可以适当缓解大地的压力。

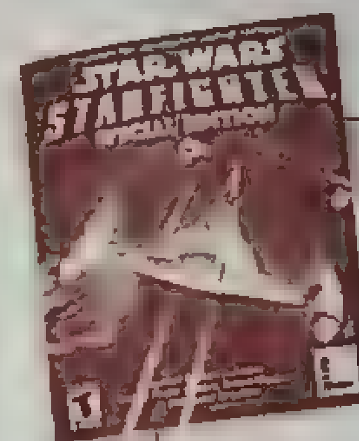


游戏的模式包括：正常模式（Wetrix: classic）、进阶模式（Wetrix: Pro）、练习模式（Practice mode）、难题模式（Puzzle modes）以及双人竞赛模式。其中，只有练习模式中的组件下落速度是由玩家控制的，而其他模式中，所有的组件下落速度会依据玩家的分数积累程度而逐渐加快，直至令人手忙脚乱。

《水滴对对碰》的上手非常容易，但随着游戏的深入，玩家会发现自己开始面对越来越艰难的挑战。利用火球蒸干储存的雨水时，被蒸干的雨水越多，所获得的积分就越多，因此修建出可存储最大量雨水的“容器”，对玩家也是一种挑战。有趣的是，当总积水量达到一定程度时，天上会出现亮丽的彩虹，而水深达到一定程度时，水面上还会出现橡皮鸭哦！■

本月欧美精彩游戏上市预览

Dec 2001



星球大战：星际战士（Star Wars Starfighter）

游戏类型 模拟飞行
类似游戏 星球大战 银河战场
制作发行 LucasArts

《星球大战》这块金字招牌在电影界所向披靡，但在游戏界内却一蹶不振了好几年，好在年底前后将会推出好几款“星战”系列大作，也许可以驱驱晦气。

1日

强势出击指数 ★★★★



暗黑猎手（Darkened Skye）

游戏类型 动作冒险
类似游戏 古墓丽影
制作发行 Simon & Schuster

和《古墓丽影》类似的冒险游戏，主角也是一个辣妹。有意思的是，“彩虹糖”竟然也可以作为一种魔法道具出现在游戏中。

1日

甜辣指数 ★★★★



灵魂使者 II（Legacy of Kain: Soul Reaver 2）

游戏类型 动作
类似游戏 异教徒 II
制作发行 Eidos Interactive/ Crystal Dynamics

一代的画面色彩令人压抑，希望二代能有所改进。当然，丑陋的面貌加怪异的动作，也使游戏有一种灰蒙蒙的感觉，不能适应这种气氛的玩家也有很多。

1日

再接再厉指数 ★★★☆



永恒的使命：鲁克林的影子（EverQuest Shadows of Lucin）

游戏类型 在线角色扮演
类似游戏 网络创世纪
制作发行 Verant Interactive/ Sony Online Entertainment

有意思的是，《网络创世纪》推出了新一代，于是该系列便也毫不示弱地跟上。就好像肯德基和麦当劳之间的竞争，受益的当然是消费者。

3日

雄心勃勃指数 ★★★★☆



吉米·怀特的桌球世界（Jimmy Whites Cue Ball World）

[illegible]
类似游戏 虚拟桌球 3
制作发行 Virgin

以著名体育明星为游戏招牌，未必就能提高销量，还不如请明星们现场签“盘”来得实际。不过，在桌球游戏的圈子里，真实和技巧性才是玩家关注的主题。

3日

明星效应指数 ★★★☆



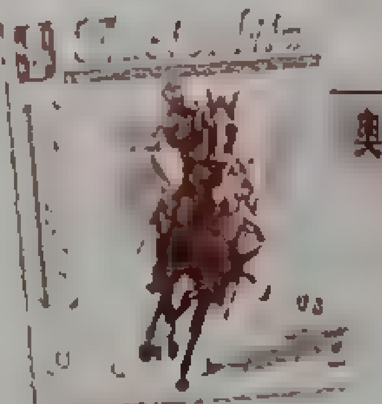
精英力量（Elite Forces）

游戏类型 动作
类似游戏 彩虹六号
制作发行 Xicat

军事题材的动作游戏总是给玩家一副冷酷到底的脸，而反恐怖题材倒是一下子与人们亲密了起来，毕竟这些日子，每天都会出现有关恐怖分子的新闻。于是，又一款反恐游戏诞生了，又一场杀戮即将展开。

3日

紧跟形势指数 ★★★★☆



奥斯特利茨：拿破仑的辉煌一役（Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory）

游戏类型 策略
类似游戏 拿破仑的危机
制作发行 Strategy First

拿破仑大概算是法国的民族英雄了，大部分古代的战略游戏都拿他说事儿，其实随便换一个人进去，游戏还是那味儿。

3日

可有可无指数 ★★★☆



妖魔世界（Demon World）

游戏类型 即时策略
类似游戏 帝国时代
制作发行 Xicat

即时策略里出现魔法和鬼怪已经不新鲜了，而全部由妖魔为角色的倒是挺特别。腻歪了正统战争游戏的玩家们，不如来试试“捉鬼”行动。

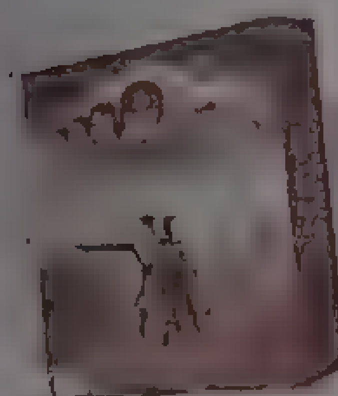
4日

妖魔横行指数 ★★★

流星时空

本月欧美精彩游戏上市预览

Dec 2001



沙丘2001(Dune)

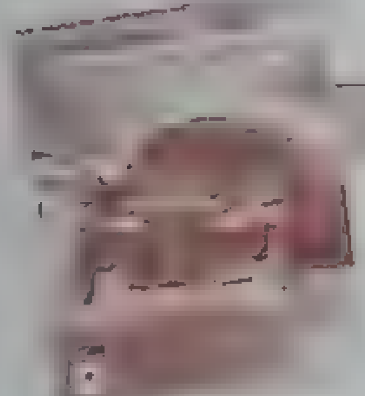
游戏类型 冒险

类似游戏 无尽的噩梦

制作发行 Dreamcatcher

《沙丘》的题材已不再是"西木头"的专利，是不是有点不能接受非即时策略类型的《沙丘》？其实第一代的《沙丘魔堡》，本就是一款RPG。

改头换面指数 ★★★



王者拉力(Master Rallye)

游戏类型 运动

类似游戏 科林麦克雷拉力赛车2

制作发行 Steel Monkeys/ Microids

原名直译为《拉力赛车之王》，不过，早在99年就有了一款《Rallye Master》的游戏，所以这次，也只好在名字上玩些小手段，以免被人状告侵权。

风驰电掣指数 ★★★☆



资本主义II(Capitalism 2)

[illegible]

[illegible]

制作发行 Ubi Soft

纯商业化的经营游戏，生长在社会主义国家的玩家们，不妨把这个游戏当作一本教科书。

寓教于乐指数 ★★★☆



自由走遍美国(Free Wheelin USA)

游戏类型 百科

类似游戏 冷血杀手

制作发行 Ubi Soft

在游戏中进行一趟美国之旅，倒是很省钱省力的好方法，不过这能否给人带来观光的享受，还要看游戏的功力而定了。

虚拟休闲指数 ★★★



格兰迪亚II(Grandia II)

游戏类型 角色扮演

类似游戏 最终幻想VII

制作发行 Game Arts/ Ubi Soft

在DC上非常受推崇的一个经典游戏，移植到电脑平台上当然是玩家的福气。我们只求它不要象《最终幻想VIII》一样，"附赠"那么多的BUG就好了。

闪亮登陆指数 ★★★★☆



重返德军总部(Return to Castle Wolfenstein)

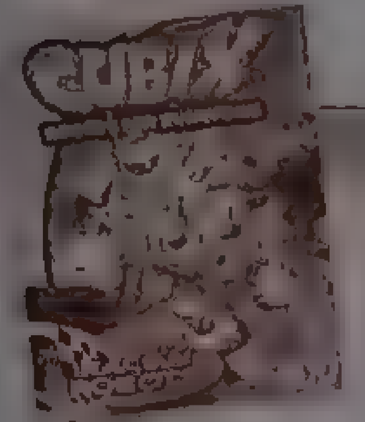
游戏类型 动作

类似游戏 红色派系

制作发行 Gray Matter/ Activision

前身是多年以前的经典之作，同时也是第一人称射击游戏的鼻祖。近10年以来，游戏开发技术虽突飞猛进，但却几乎没有什么同类游戏能够在游戏性上超越这一经典。

十年磨一剑指数 ★★★★☆



疾跑机器人(Cubix Robots For Everyone)

游戏类型 动作

类似游戏 反斗奇兵

制作发行 3DO

以机器人为主角的卡通游戏是低龄玩家的首选，3DO虽然不再继续他们的《玩具军人》系列，却还是没有跳出它的巢臼。

孩之宝指数 ★★★☆



工业巨人II(Industry Giant 2)

游戏类型 策略

类似游戏 交通巨人

制作发行 JoWood/ Simon & Schuster

同样是经营模拟游戏，不过其经营范畴却扩大到了所有的产业，要想制造一个理想的工业帝国，还要看玩家的实力了。

MBA指数 ★★★☆

2001年经典游戏收藏补遗

注 ★表示国内已有正式代理

游戏原名	中文译名	游戏类型	制作发行	上市日期	收藏度
★Oni	奥妮	动作	Bungie	1月11日	8
Arcatera	[illegible]	即时策略	Data Becker	1月17日	7
★Pizza Connection 2	[illegible]	经营模拟	Virgin Interactive	1月30日	7
[illegible]	[illegible]	经营模拟	EA	1月31日	8
★Age Of Sail 2	[illegible]	策略	TalonSoft	1月31日	6
Cabelas 4x4 Off-Road Adventure	[illegible]越野赛车	竞速	Head Games	2月5日	6
World Championship Snooker	世界司诺克冠军赛	运动	Codemasters	2月7日	7
★Nascar Racing 4	云斯顿赛车IV	竞速	Sierra/Papyrus	2月7日	9
★NBA Live 2001	[illegible] 2001	运动	EA Sports	2月7日	8
★Riddle of the Sphinx	[illegible]	冒险	Omni Creative	2月9日	7
The Messenger	[illegible]	冒险	DreamCatcher	2月12日	6
Exploman	[illegible]	动作	CDV	2月15日	7
Europa Universalis	[illegible]	即时策略	Paradox Entertainment	2月20日	7
★Blade Of Darkness	[illegible]之刃	动作冒险	Codemasters	2月20日	7
★Icewind Dale: Heart of Winter	冰风谷:寒冬之心	角色扮演	Interplay/Bioware	2月21日	8
★Clive Barkers Undying	[illegible]	动作	DreamWorks Interactive	2月21日	8
Triple Play Baseball 2002	EA棒球2002	模拟体育	EA Sports	2月27日	8
★The Moon Project	月球计划	即时策略	Topware Interactive	3月3日	8
Star Wars: Battle for Naboo	[illegible]	动作	LucasArts	3月9日	7
Star Trek: Away Team	[illegible]	策略	Activision	3月14日	7
Adventure Pinball Forgotten Island	[illegible]	[illegible]	EA	3月15日	7
★Fallout Tactics Brotherhood Of Steel	核战特工队	策略	Interplay	3月16日	10
★Kohan Immortal Sovereigns	[illegible]	即时策略	Strategy First	3月16日	6
High Heat Baseball 2002	[illegible] 2002	运动	3DO	3月16日	7
★Hostile Waters Antaeus Rising	[illegible]	动作	Rage/Interplay	3月20日	7
Summoner	[illegible]	角色扮演	THQ	3月21日	7
★Serious Sam	[illegible]	动作	Gathering of Developers	3月21日	7
★Waterloo Napoleons Last Battle	[illegible]之役	策略	Strategy First	3月27日	6
★Black & White	黑与白	角色扮演	EA	3月27日	10
★The Sims House Party	模拟人生:家庭派对	经营模拟	Electronic Arts	3月28日	8
★The Settlers 4	工人物语[illegible]	即时策略	Blue Byte	3月28日	8
Evil Dead: Hail To The King	恶魔之死:[illegible]	动作	THQ	3月29日	7
Cossacks: European Wars	哥萨克:欧洲战争	即时策略	CDV	3月29日	7
★Worms World Party	百战天虫之世界大战	动作	Team 17	3月29日	6
★Tribes 2	部落II	动作	Sierra	3月31日	8
★Evil Islands Curse of the Lost Soul	[illegible]	角色扮演	Nival Interactive	3月29日	8
★European Super League	欧洲超级联赛	运动	Virgin Interactive	4月4日	8
Akimbo – Kung Fu Hero	功夫英雄	动作	Iridon Interactive	4月9日	7
★Desperados Wanted Dead or Alive	赏金奇兵	策略	Infogrames	4月18日	7
X-COM Enforcer	[illegible]	动作	Infogrames	4月20日	6
Tropico	海岛大亨	经营模拟	PopTop Software	4月25日	6
FLY 2	无限飞行II	模拟	Gathering Of Developers	4月27日	7
Rune: Halls Of Valhalla	北欧神话:瓦尔哈拉神殿	角色扮演	Human Head Studios	4月27日	8
Uefa Challenge	欧洲足球争霸赛	运动	Infogrames	4月27日	6
★Eurofighter Typhoon	欧洲战机台风	模拟	Rage Software	5月2日	7
Sega GT	世嘉GT赛车	竞速	Sega	5月3日	7
★Myst 3 Exile	神秘岛III放逐	冒险	Presto Studios/Ubi	5月5日	8
Necronomicon: The Dawning of Darkness	无尽的噩梦	冒险	Wanadoo Publications	5月9日	7
Roland Garros 2001	法国网球公开赛2001	运动	Cryo	5月10日	7
Echelon	梯队	模拟	Bethsoft	5月10日	7
Leadfoot Stadium Offroad Racing	[illegible]	模拟赛车	Ratbag	5月21日	7
★Conflict Zone	战争启示录	即时策略	Ubi Soft	5月22日	7
Atlantis the Lost Empire: The Lost Games	失落的亚特兰蒂斯	冒险	Disney Interactive	5月28日	7
★Gangsters 2	教父II	经营模拟	Eidos	5月29日	7
Road to India	印度惊魂记	冒险	Microids	6月1日	6
Microsoft Train Simulator	微软模拟火车	模拟	Microsoft	6月1日	7
★Half Life: Blue Shift	半条命:蓝色行动	动作	Sierra/Gearbox	6月2日	8
★Heroes Chronicles: The Final Chapters	英雄无敌历代记[illegible]	策略	3DO	6月5日	6
Emperor: Battle for Dune	沙丘3000	即时策略	Westwood	6月5日	8
Z: Steel Soldiers	Z字特工队之钢铁战士	即时策略	Eon Software	6月6日	8
Persian Wars	波斯战争	即时策略	Cryo	6月8日	6
Original War	原始战争	即时策略	Virgin Interactive	6月12日	7
★Star Trek Deep Space Nine Dominion Wars	星际迷航深空九号:[illegible]之争	即时策略	Simon & Schuster	6月12日	6
Startopia	星际乐土	经营模拟	Eidos Interactive	6月14日	8
★Operation Flashpoint	闪点行动	动作	Codemasters	6月16日	7
★Baldurs Gate II Throne Of Bhaal	博得之门II巴尔王座	角色扮演	Interplay	6月16日	9
★Alone In the Dark 4	鬼屋魔影IV	冒险	Infogrames	6月20日	9
Army Men: Air Attack 2	玩具兵大战空中打击II	策略	3DO	6月20日	6
★Legends of Might & Magic	魔法门传奇	动作	[illegible]	6月20日	7
★Zeus Poseidon Expansion	宙斯:海神波塞冬	策略	Sierra / Impressions	6月21日	7
★Arcanum Of Steamworks and Magick Obscura	奥秘	角色扮演	Sierra	6月23日	8
Jekyll and Hyde	[illegible]	冒险	Cyro Interactive	6月25日	7
★Diablo II Lord of Destruction	暗黑破坏神II毁灭之王	角色扮演	Blizzard	6月27日	10

2001年经典游戏收藏补遗

注：*表示国内已有正式代理

游戏原名	中文译名	游戏类型	制作发行	上市日期	收藏度
*Independence War 2: The Edge of Chaos	独立战争II危机边缘	模拟	Infogrames	6月27日	8
Anachronox	[illegible]	角色扮演	Eidos	6月27日	7
Sudden Strike Forever	永远的突袭	即时策略	CDV	6月28日	8
Star Trek Starfleet Command: Orion Pirates	[illegible]	策略	Interplay	6月29日	7
MechCommander 2	机甲指挥官2	即时策略	Microsoft	7月11日	8
*Max Payne	英雄本色	动作	3D Realms	7月23日	10
Dragonriders: Chronicles of Pern	[illegible]	动作冒险	Red Storm	7月24日	7
Green Berets	绿色贝雷帽	策略	Take2 Interactive	7月31日	6
Shogun Total War Warlord Edition	[illegible]	即时策略	The Creative Assembly	8月8日	9
Gooch	[illegible]	运动	[illegible]	8月8日	7
*Conquest: Frontier Wars	[illegible]	即时策略	Ubi Soft	8月15日	7
Madden NFL 2002	麦登橄榄球2002	运动	EA Sports	8月22日	8
The Incredible Machine: Even More Contraptions	不可思议的机器：巧夺天工	益智	Sierra	8月23日	10
Arabian Nights	一千零一夜	动作	Salomon/Viaware	8月23日	7
From Dusk Till Dawn	杀出个黎明	动作	Cryo	8月25日	6
Deer Avenger 4	[illegible]	动作	Sierra	8月28日	7
Deer Hunter 5: Tracking Trophies	[illegible]	射击	Infogrames Wizard Works	8月30日	7
Age of Empires II Gold Edition	帝国时代II黄金版	即时策略	Microsoft	9月3日	8
FA Premier League Manager 2002	英超足球经理2002	经营模拟	EA	9月10日	7
Mystery of the Druids	德鲁伊之谜	冒险	CDV	9月13日	7
Sub Command: Seawolf Akula	[illegible]	模拟	EA	9月13日	7
*Trade Empires	[illegible]	策略	Eidos	9月14日	7
Railroad Tycoon Platinum Edition	铁路大亨白金版	经营模拟	Take 2	9月18日	7
*Magic and Mayhem: The Art Of Magic	魔法与混乱II魔法之术	策略	Charybdis	9月19日	7
Red Faction	红色派系	动作	THQ	9月19日	8
Spider-Man	蜘蛛侠	动作	Activision	9月19日	8
NHL 2002	冰球2002	运动	EA	9月19日	9
*Commandos 2	盟军敢死队II	策略	Eidos	9月20日	10
Rails Across America	穿越美国	经营模拟	Strategy First	9月20日	7
Command and Conquer Red Alert 2: Yuri's Revenge	红色警戒II尤里的复仇	即时策略	Westwood	9月20日	8
Planet of the Apes	人猿星球	动作冒险	Ubi Soft	9月20日	8
Zax The Alien Hunter	扎克斯：异形猎手	动作冒险	Jowood Productions	9月23日	7
Links 2001 Championship Edition	微软高尔夫锦标赛2001	运动	Microsoft	9月24日	9
*Real War	真实战争	即时策略	Simon & Schuster	9月25日	8
*Throne of Darkness	暗黑武士	角色扮演	Sierra	9月26日	10
*Pool of Radiance	光芒之池	角色扮演	Ubi Soft	9月27日	8
WWII: Iwo Jima	二战风云之太平洋海战	动作	Valusoft	10月1日	5
F1 2001	一级方程式大赛2001	运动	EA	10月1日	7
No One Lives Forever Game of the Year Edition	无人永生年度版	动作	FOX Interactive	10月2日	8
Emergency Room: Code Red	急诊室故事：红色救援行动	模拟	Legacy Interactive	10月3日	6
Evil Twin	恶魔双子星	冒险	Ubi Soft	10月3日	8
Patrician 2	[illegible]	策略	Strategy First	10月3日	7
Runesword 2	北欧神剑II	角色扮演	Shrapnel Games	10月4日	5
Ski Resort Tycoon 2	滑雪场大亨II	经营模拟	Activision	10月9日	7
Atlantis 3: The New World	亚特兰蒂斯III新世界	冒险	Cryo	10月9日	8
*Championship Manager Season 2001-2002	冠军足球经理2001-2002赛季	经营模拟	Eidos Interactive	10月10日	9
Moon Tycoon	月球大亨	经营模拟	Legacy Interactive	10月11日	6
World War III: Black Gold	第三次世界大战：黑金	即时策略	Jowood	10月11日	8
MS Pac Man Quest For The Golden Maze	吃豆之黄金迷宫	动作	Hasbro	10月11日	7
Zoo Tycoon	动物园大亨	经营模拟	Microsoft	10月13日	7
Deus Ex – Game of the Year Edition	杀出重围2001新版	动作	Eidos	10月14日	9
*Project Eden	伊甸园计划	动作冒险	Eidos Interactive	10月12日	9
Air Offensive: The Art of Flying	空战之术	模拟	Brightstar	10月15日	5
Siege of Avalon	围攻阿瓦隆岛	角色扮演	GlobalStar	10月15日	5
*Stronghold	要塞	即时策略	Gathering Of Developers	10月17日	8
*Schizm: Mysterious Journey	神秘之旅	冒险	DreamCatcher	10月17日	6
Loco Commotion	火车侠	经营模拟	Take 2	10月18日	4
Microsoft Flight Simulator 2002 Pro	微软模拟飞行2002	模拟	Microsoft	10月19日	9
Rally Championship Xtreme	极限拉力锦标赛	竞速	Actualize	10月20日	5
*Tennis Masters Series	大满贯明星	运动	Microids	10月20日	8
*Sega Marine Fishing	世嘉深海钓鱼	模拟	Empire	10月20日	5
Search and Rescue 3	紧急救援III	模拟	GlobalStar	10月22日	7
Dragons Lair	龙穴3D	动作	Digital Leisure	10月22日	7
Monster, Inc. Scare Island	怪物公司之惊魂岛	动作	Disney/Pixar	10月24日	8
Ballistics	急速旋转赛车	竞速	THQ	10月26日	7
Rogue Spear: Black Thorn	彩虹六号：正义之矛之黑棘行动	策略	Red Storm Entertainment	10月26日	8
*FIFA 2002	足球2002	运动	EA Sports	10月26日	10
Bust-A-Move 3 DX	泡泡龙3豪华版	动作	Cyberfront/Taito/Empire	10月27日	7
MechWarrior 4: Black Knight Expansion	机甲战士IV黑骑士	动作	Microsoft	10月27日	8
*Civilization 3	文明III	策略	Microprose	10月29日	9
*Myth III The Wolf Age	神话III：苍狼世纪	即时策略	Gathering of Developers	10月31日	9
Aliens vs. Predator 2	异形大战铁血战士II	动作	Fox interactive	10月31日	8
4x4 Evolution 2	4x4越野赛车II	竞速	Godgames	10月31日	7

俯瞰六十个世纪的辉煌

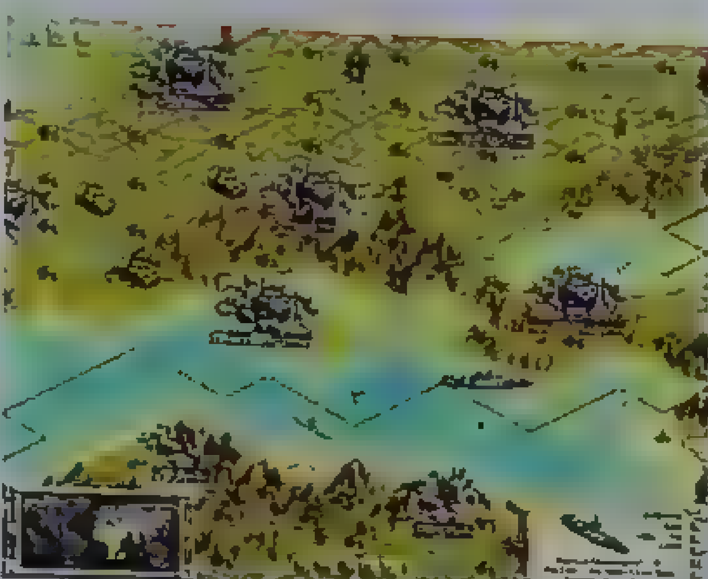
席德梅尔的文明III

文／小刀　编辑／东东

史上最伟大的游戏系列——"席德梅尔的文明"之第三代终于含着银匙出世了。所有人都不怀疑，这位策略游戏王位的新继承人将重复它祖辈和父辈的荣光。

兴奋的玩家们在看到年轻的王子时，想必都会发出惊叹："哎呀，他可真象他那伟大的父亲……嗯，不过呢，还是他看上去要更英俊一些呢。"的确！《文明Ⅲ》从外观上看到处都是当年《文明Ⅱ》的影子：在空中，从斜45度角望下去，黄绿斑驳的地面上散落着一座座城市，江河和道路是分别是蓝色和黄色的细带，穿过一道道褐色和山脉和一片片暗绿色的森林。虽然所有这些都要比《文明Ⅱ》更加细腻和精致，但还是不得不承认，《文明Ⅲ》在画面上相对于前作的进步非常有限——在今年的欧美策略游戏里也就是普通水准。

当然，"文明"的魅力绝不在于它平凡的外表——正如所有伟大的帝王都不是靠美貌征服人民一样——而在于它纵横千年的非凡气势和涵盖古今的博大内容。平原上一个刀耕火种的部落里，第一座小小的粮仓建成了，村里的人们在火堆前为之欢呼；航天中心高大的发射架上，第一艘前往外层空间的移民飞船升空，数十亿人在电视机前为之欢呼。在这两次欢呼之间的人类，经历了多少次风雨岁月，多少成败兴亡？拿破仑说："看！士兵们，整整四十个世纪都在俯瞰你们！"而席德梅尔可能会说："看！玩家们，你们正在俯瞰整整六十个世纪！"



20世纪初的世界局势

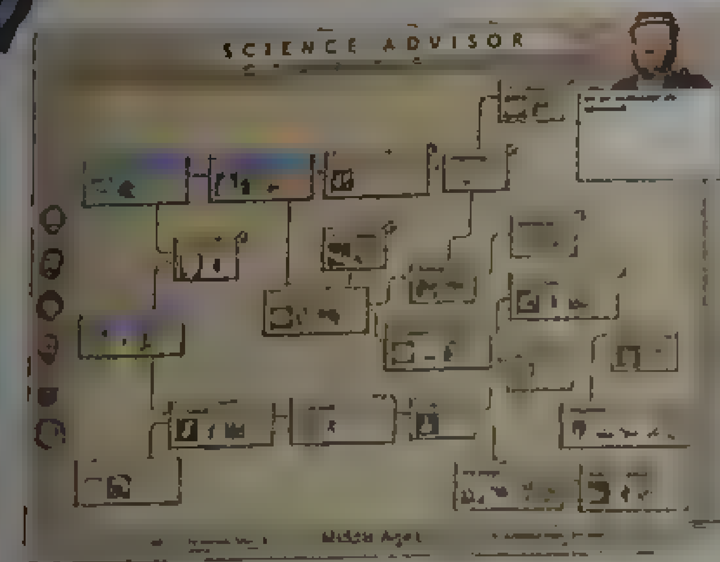
在《文明Ⅲ》里，十几个发源于全球各地的文明要展开竞争，你当然不能让祖国落后于人。《文明Ⅱ》的老玩家也许已经习惯了以碾碎对手、统一世界作为终极目标，但在《文明Ⅲ》里要达成这个目标的难度加大了，敌人变得难于征服，一个大国甚至会因对一个小国的侵略战争而被拖得筋疲力尽——这也许是为适应当今世界"和平与发展"的大趋势吧！相应的，新一代的"文明"对最后的胜利条件做了多种设定，譬如说臣服弱国，成为压制全球的超级帝国；建立联合国，成为世界秩序的主导者；建造最多的世界奇迹，成为最先进最文明的国家……你甚至可以不靠武力而让你的祖国取得地球"第一民族"的荣誉。

"文明影响力"是新一代"文明"最重要的设定之一。以一座城市为中心，它的文明会影响到周围的地区，随着该城市的文明成长（譬如建造了一座新奇迹），这个影响范围逐渐扩展开去……一座座城市的影响范围如果连接成片的话，就形成了国界。所有进入国界的外国军队都会被视为入侵，拒不撤出就意味着战争。你的军队在本土作战时会更占优势，也只有在本土才能通过休整来恢复部队兵员。

资源分为普通资源（如小麦和鱼群）、奢



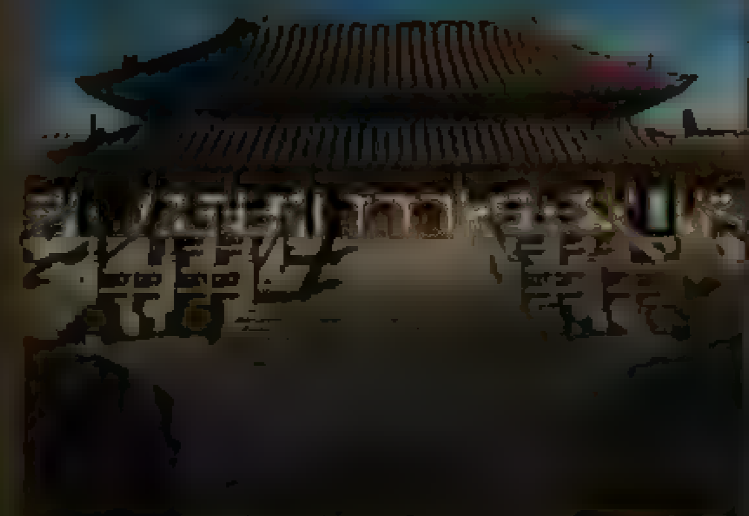
俄国女皇叶卡捷琳娜二世　德国铁血首相俾斯麦　受爱戴的美国总统林肯　圣雄甘地



复杂庞大的科技树

侈品资源（如葡萄、毛皮和香料）和战略资源。这里值得一提的是战略资源：其中有骑兵装备的马匹、生产火药的硝石以及组织现代化军队必须的橡胶、钢铁和石油，甚至还包括建造核武必须的铀。城市可以利用散布在国境内的战略资源，前提是修建一条通往资源区的道路，一旦建成，顾问们就会赶来报告“皇上！我们可以组织骑兵了！”或者“总统！我们可以生产坦克了！”文明越发达，对资源的依赖性也就越强。在战争期间，高明的战略家往往会把敌城周围的道路全部切断，让敌人坐以待毙。

庞大而复杂的科技树和恢弘壮丽的世界奇迹是最为“文明”拥趸们津津乐道的两样东西。除了文明百科全书更精美，更易于查询外，科技树没有太多的新增内容。个人认为这种做法是正确的，因为《文明Ⅱ》确实已经包含了绝大部分重要的人类科技，如果只为了“更新”而再把一些不必要的东西强加进去，无异于画蛇添足。奇迹方面也是如此，但是为了多少增加一点新意，《文明Ⅲ》导入了“小奇迹”（Small Wonder）的概念，这是为了和那些作用更显著的“大奇迹”（Great Wonder）区别开来。小奇迹包括中国的紫禁城、某大国的国防部大楼（就是前不久被撞塌了一个角的那个），还有从“大奇迹”里降格下来的阿波罗登月计划等。



工人（Worker）和领袖（Leader）是《文明Ⅲ》里引人注目的两个新单位。前者是原“拓荒者”功能分化的产物，在本作里拓荒者非常昂贵，他们只负责建造城市，而修路、灌溉、开矿等工作就交给相对便宜的工人。值得注意的是，前作里军队可能打不过平民的可笑状况不再出现了，军事单位可以轻易把工人俘虏过来为己用。领袖是不可建造的兵种，他产生于身经百战的资深军队中——这一点真是太符合历史了！领袖可以合成组织军队，或者进入城市加快建设。

每个文明拥有了自己的“王牌部队”——具有民族特色的兵种，他们比同类型的普通兵种拥有更多的优势。如中国的蒙古骑兵、印度的象兵、日本的武士、俄国的哥萨克骑兵、阿兹特克的美洲豹野蛮战士、德国的装甲部队等……当然，最强大的还是美国的F-15战斗机，在与其他国家的喷气式战斗机的交锋中总是占据上风……啊！不公平！为什么美国的王牌是最先进的！没办法，这是现实，朋友。当然，也不是没有机会的，乘着我们的骑兵最强大的时候赶紧发动征服战争吧！



城市鸟瞰

在他们发明出飞机前就……嘿嘿！

有些人说：“历史不容游戏。”“游戏”略等于“玩”，玩历史……似乎确有点对严肃的历史不敬的味道。那么换个词好吗？譬如说：“触摸”（Touch）。忘记枯燥无味的历史教科书，忘记胡编乱造的历史肥皂剧，在“文明”里触摸一下历史，你就会发现，与六千年的岁月共舞竟是这般妙不可言。■



准备向半人马座发射太空飞船

英文名称 Sid Meier's Civilization III
出品公司 Firaxis / Infogrames
国内发行 天人互动
发行版本 1CD / Win9X,2K
类　　型 策略［ST］
最低配置 PII300/32MB、4速光驱 400MB硬盘
3D加速卡 不支持
3D声效卡 不支持
多人游戏 支持
控　　制 鼠标＋键盘
出品日期 2001.11
官方网站 www.civ3.com



优点 电脑游戏中的高品位之作，拥有完美的策略系统和百科全书式的人类文明百科库。

缺点 画面表现力不够，各国领袖们的滑稽造型破坏了游戏的整体风格。

你建造 你守卫

要塞

文·编辑／游骑兵

我的家就是我的城堡。这句温馨的流行语所透出的依靠与责任，每每读来都让我唏嘘不已。也许是深受这种情绪的感染，第一次看到《要塞》（Stronghold）的广告——“You build it, you guard it!”——我就告诉自己，这个游戏正是我需要的。

10世纪至15世纪的欧洲，正处在黑暗的中世纪时代，但它也是一片传奇色彩浓郁的土地。对于每一位封建领主来说，保护他的子民和土地不受侵犯，是他毕生捍卫的目标。选定一块依山傍水、地势险要的土地安营扎寨，然后建造粮仓、奶牛场、农田及相应的磨坊和面包坊，尽快解决基本的人民温饱问题；至于城寨的安全则要靠木栅或城墙来保障，因此不要忘记安排足够的人手采集木料、石料及铁矿，建造工匠房、军械库和兵营，尽快制造出足够的武器和铠甲，以便招募射手及武士到城防上值守。当敌人蜂拥而至，却在如雨的箭矢下溃不成军时，你的嘴角一定会忍不住露出欣慰的笑意。





位于英国伦敦的FireFly是一家成立于1999年8月的新公司，它的核心成员拥有“恺撒大帝”系列（Caesar）及“英伦霸主”系列（Lords of the Realm）等著名经营策略游戏的制作经验。更丰富的视觉效果、更深厚的游戏内容、更易掌握的游戏操控，这些目标在FireFly的首部作品中得到了空前发挥。

为了保证城堡时代人文景观的准确还原，制作者抛弃了细节表现不佳的3D技术，依然采用2D的场景及角色。在考察了欧洲各地的城堡古迹之后，在游戏中提供给玩家12种复原历史风貌的城堡建筑风格，另外还有80种房屋设施。在游戏中，这些房屋设施的运作都得到细致入微的表现。让我们来追踪一下面包的“起源”吧：在你建造的农田中，农夫会先播种，然后坐在一边等候谷物发芽、生长，待谷物成熟后，农夫便挥舞镰刀收割打捆，然后一捆一捆运到城寨中的原料堆积场上；有了谷物，磨坊的工人便到原料堆积场上将谷物搬到磨坊中研磨，你会看到磨坊开始运作，阳光透过窗棱照射到在机器旁操作的工人四周，最后工人会将面粉袋搬回堆积场；有了面粉，面包坊的师傅便会来这里搬回面粉，炊烟袅袅升起，只见面包坊中的大师傅从烤炉中夹出一只只面包，并抱起一叠运到粮仓中。对于城堡建设来说，石料非常重要，而采石场的运作也更为“隆重”：整个采石过程需要4名工人，其中3人在采石场的木架旁工作，1人负责绑住石头，1人吊起石头移到滑道上，1人把石头修成四方的石料，然后放到旁边，还有1人则负责将石料搬上驮牛，然后运回城寨中的原料堆积场供建设所用。

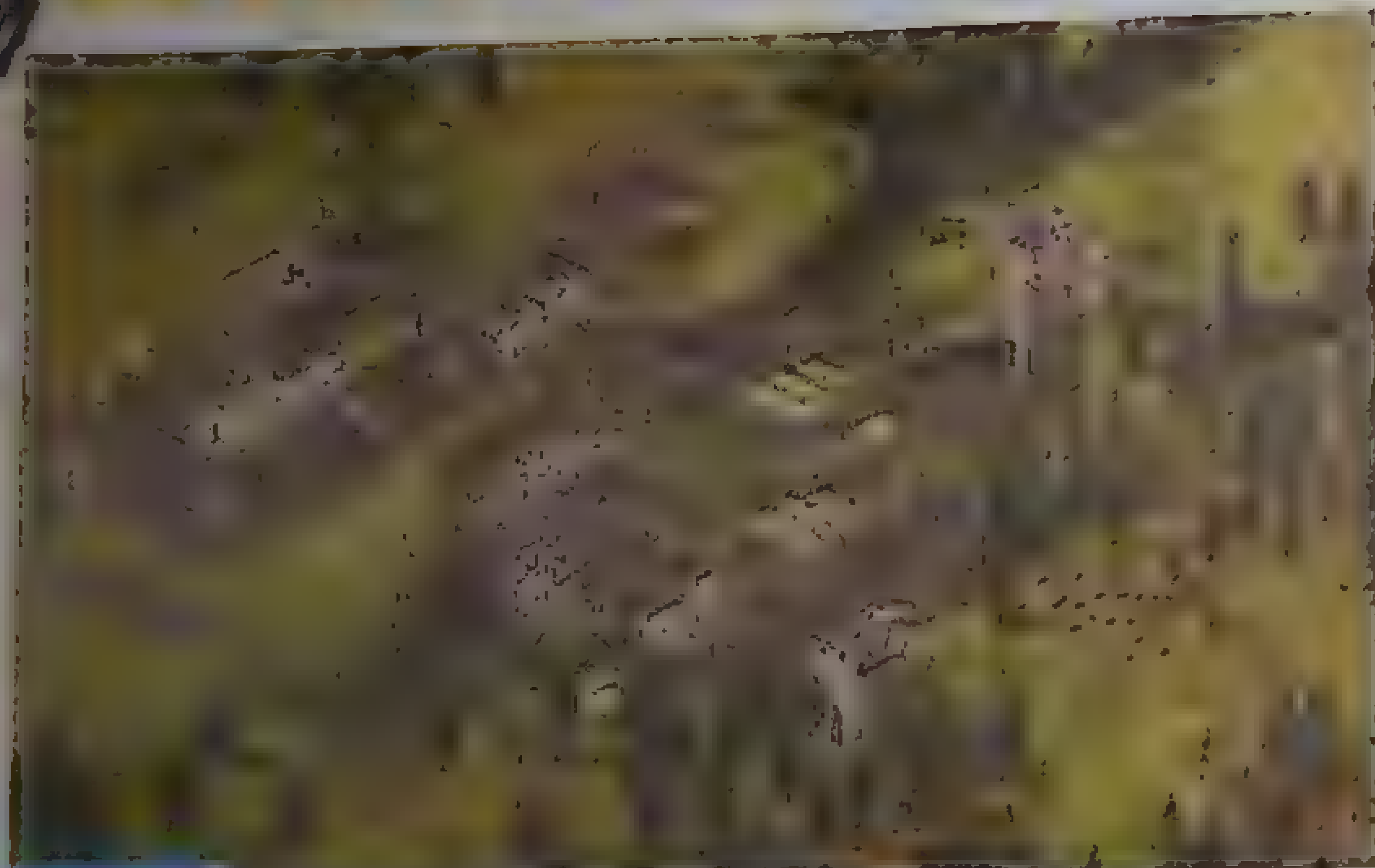
除了生产工序上的考究之外，生活化的细节也得到了很好的表现。作为城主，当然要四处体恤民情，因此你会看到城主大人在中央城堡上四处眺望，在要塞城头向兵士们训话，或在作坊人群间视察。假如建有教堂，还会出现城主夫人及传教士呢。如果你在指挥的间隙随便点一个工人或小丑，就会看到他们的不同感受，这实在是很有意思。每每看到原野上兽群奔走树木摇曳，城寨内工人穿梭鸡鸣犬吠，险峻的隘口上城墙要塞的冷峻森严，不由得令人涌起万丈的豪情！

令人赞叹的是，游戏中依然拥有视角旋转（点鼠标右键后选罗盘图标）及平面投影（按空格键）功能，在享受唯美画风的同时也能享用通常在3D游戏中才能拥有的便捷。凭借这两项功能，你完全可以避开2D场景中常见的视觉死角的困扰，尽情享受淋漓尽致的建造快感。

经营与战斗，是城主大人必须解决的两大问题。

维持这么一个大家族的运营，说起来可就深了。你需要的自然资源，包括木材、石料和矿物，只要通过在森林旁、石堆上和矿区建造相应的木工房、采石场和矿井，你的工人就会奔赴工作岗位开始劳作采集，但这些资源通常距离较远，且往往处于城寨护墙之外，采集速度较慢且工人往往容易受到攻击。

人口是支撑各个工场运作及征兵所依赖的基础。只要建造居所，城寨中人口就会相应地增加，但人口的多寡也会引起食物消耗量的变化，从粮仓中堆放的食物数量就能大致了解还有多少储备，点击它则能获得详细的数据。如果食物耗尽，人气就会出现赤字（负值），人口迅速减少，工人也会逐渐流失。因此在扩大城寨规模的时候要特别注意食物的生产。食物的生产有很多讲究，谷物出产粮食的效率最高，但是工序复杂，且必须在低洼平坦的地方建造农田；牛圈可以建在高地，但是占地较多，奶酪的生产量相对较低。在紧急情况下也可以调整食物配额，使食物消耗量减半或停止，并采取免税、发钱、兴建城寨美化物（如花园、池塘、游乐场、雕像等）等措施丰



平衡人气的降低，避免人口锐减。

购买稀缺物品、招募兵士、建造教堂或其它城寨美化物都需要花费金钱，你可以决定是通过市场出售富裕物资，还是提高税率取得税金。一般来说出售木材、石料等原材料是比较亏的，而武器等深加工制成品价格就比较理想，当然它们的生产要消耗时间，这方面可以根据情况灵活处理。

根据地势营建坚固的城防，可以大大提高防守的效率。弓箭手在高地上可以射得更准更远，高耸的城墙不仅可以阻挡敌人的渗透，还可以大大降低敌方射手的命中率。而射击面交叉的要塞结构，可以防止出现射击死角。防守城寨的兵士，以弓箭手最为适合，他们只需据守城墙上即可攻击远近的敌人，而且战损率很低。但是当敌人使用发石车和藤板时，你的城防就很危险了，这时就需要灵活运用步兵在适当的时机冲出去捣毁他们。

防守虽然很困难，进攻却是难上加难。游戏的任务丰富多变，除了基本的从零开始的建设和防守任务之外，还有一开始就面临大敌当前的关卡，或是需要你先夺取敌人的城堡，转而面对敌人的反扑这样的任务。各个关卡都拥有独特的地形势态，保证让城堡迷们大呼过瘾。

为了满足经营型的玩家及战斗型的玩家对游戏乐趣的不同偏好，游戏在开始时就提供了两种类型的游戏模式，且两条线路的任务及地图各不相同，并拥有各自的独特建筑设施。战斗型游戏中的关卡目的往往是在特定时间内防御敌人的进攻，在这里面临的主要挑战是强敌的破坏；经营型则要求在特定时间后生产出所需数量的物资，它所面临的主要挑战则是灾害和治安对生产的影响及长时间的生活物资消耗。当然这两种类型的游戏模式中也会对另一方面有一定的要求，这实在是非常体贴且有挑战性的设计。

虽然每一项物产都需要经过多个环节的完整流程才能生产出来，但作为城主，你只需要作宏观上的调控即可。你只要选择距离树木较近的地方建造伐木场，工人就会从聚集在广场火堆旁的居民中产生，并主动地到这里报到和高效率地工作。你只要建造了弓箭坊和军械库，匠人就会从闲散的居民中产生，假如堆积场上有合适的木料，他就会自己前去取回木料，削制弓箭，并把造好的弓箭放到军械库中。至于军队的指挥，以我的经验来说，60%依赖于你所建造的城防的位置，还有40%则是弓箭手的数量。只要有足够多的弓箭手站在地势险要的城堡之上，那可真是万夫莫开之势啊。当然，每一位弓箭手都是宝贵的，当他受了重伤，不要再让他站在前线，应该将这些伤兵放在非敌人主攻的位置，尽量减少己方的战损。兵员损失越少，过关的评价越高。而为了提高将士的攻击力及准确度，兴建足够的城寨美化物是不二法门，当将士的士气值提升到5时，他们的作战效率是非常惊人的。

由于游戏中一切都是极为生活化的设定，因此玩家对游戏流程的理解不存在什么障碍，关卡任务的安排也严守循序渐进的原则，游戏内容逐渐丰富，使玩家可以轻易上手、越玩越有惊喜感。

游戏中音乐音效的精彩表现，可以说是极大地丰富了游戏的感受。当画面移动到不同的设施时，你会听到孩童的嬉笑声、嗒嗒的伐木声、教堂的钟声……结合游戏的节奏，轻快、祥和、紧张、激昂的背景音乐不时地飘荡出来，而曲式也蕴含着浓郁的中世纪风味。《要塞》中最令人称道的配乐手法，则是一段音乐飘然而去之后，是静静的无声，让人看着飘摇的杉树，仿佛可以听到风掠过树梢时的沙沙声，心中有些紧张，不知随后会发生什么……这段等待显得那么漫长，让人忍不住赶快检查防守是否还有遗漏、生产是否跟上需求。如果听到悠扬的旋律渐渐飘来，心中就宛如放下了一副重担，因为这预示着一段平和的日子；若是咚咚的鼓声响起，那就赶快准备作战吧！

很长时间没有过这么细腻的游戏体验了，如果你的性格中有这种照顾他人、肩负责任的强烈需求，这座城堡一定是最适合你的家。■

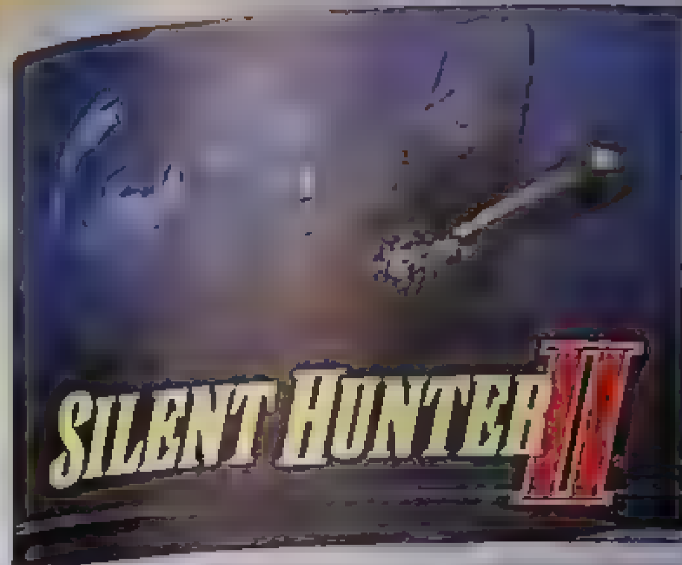
英文名称 Stronghold
出品公司 Firefly CoD
国内发行 天人互动
发行版本 1CD WinALL
类　　型 策略·ST
最低配置 PII300 64MB 4MB 显存 750MB 硬盘
推荐配置 PIII550 128MB 16MB 显存
3D加速卡 不支持
3D声效卡 不支持
多人游戏 支持
控　　制 鼠标·键盘
出品日期 2001.11
官方网站 stronghold.godgames.com

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
策 略 性

优点：新颖的主题、写实的场景、丰富的音乐音效、全面的游戏乐趣

缺点：过于迷人





失掉了海洋·就意味着输掉了战争

猎杀潜航 II

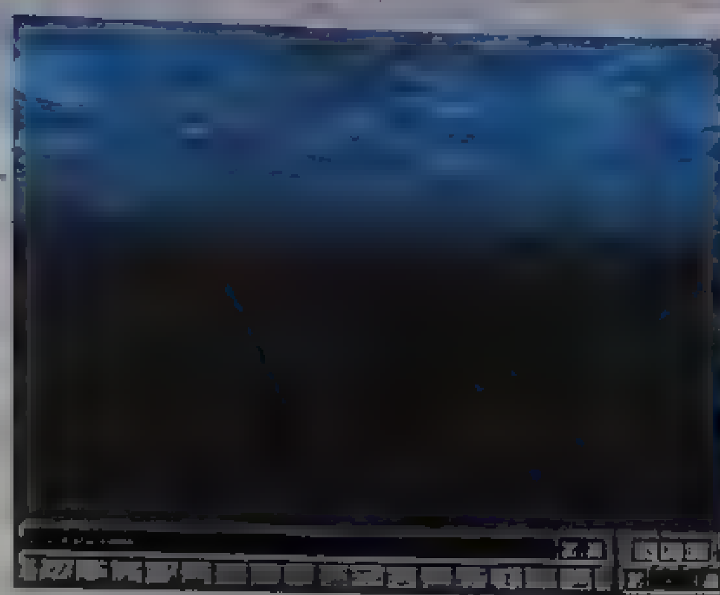
文·编辑／游骑兵

如果有人告诉你潜艇作战是如何的精彩，你千万不要相信。这是一个多么乏味的兵种啊，在冰冷阴暗的海水中，屈居于狭窄、昏暗、轰鸣声不绝于耳的金属舱壳里，大多数人在数周时间内看不见任何景物、呼吸不到清新的空气；每每察觉到水听器中的丝毫噪声，就会"享受"一段神经质般的紧张；而所有的作战时刻，大多会制定在拂晓之前及落日之后……也许是这种"不见天日"的特色所赐，甚至连通常看到的关于战争的作品中都鲜有潜艇作战的题材。

然而自第二次世界大战以来，潜艇已经日益成为海洋中最令人畏惧的神秘角色。当它们默默潜伏的时候，没人能察觉到它们的存在；而在它们发动进攻的时候，却往往左右着战争的进程。潜艇和它的官兵们所做的一切，被誉为"沉默的贡献"。

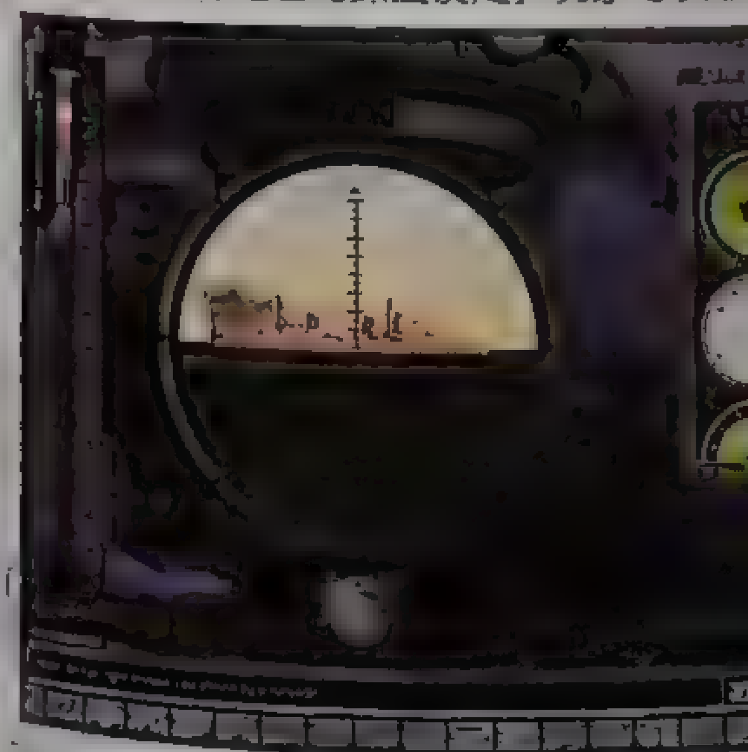
由 Ultimation 制作、SSI 及 UbiSoft 推出的《猎杀潜航 II》（Silent Hunter 2），延续1995年的前作雄风，由第二次世界大战的太平洋战场移师北大西洋，让您有机会指挥著名的德国海军 U 式潜艇，执行扼杀盟国海上运输生命线的任务，去感受潜艇作战史上最辉煌的"狼群战术"。

借助提升之后的操控设定，玩家可以非常方便地穿梭于潜艇上的导航、传感、火控、通讯和轮机等部分。对于没有潜艇操控经验的玩家来说，第一课题是要理解潜艇的运作特点，达到随心所欲定点定位的要求。海中的潜艇比汽车、飞机甚至是水面舰艇都更难准确地操控，它速度低，根本追不上军舰，因此只能提前抵达敌舰预计通过的航线进行伏击；它做舰首转向必须配合有前进或倒退的速度，想兼顾位置与角度的要求并不简单；发射鱼雷的攻击准确度，很大程度上取决于舰首的指向，而调整舰首方向时发动机的噪音又容易暴露它的位置招致敌方驱逐舰的攻击，在大敌当前、鱼雷有限的情况下这常常令人进退两难。



猎物与猎手

大部分二战时期的鱼雷都是非制导型的武器，在对目标舰船发动鱼雷攻击时，舰员需要根据敌我舰船的相对位置、行进方向、行进速度等资料，计算出鱼雷直线行进与目标相撞所需的行进方位和速度，如果你的几何学很过硬，你可以在这个游戏中使用手动鱼雷参数设定模式（MZ）输入自己计算出来的参数……幸好游戏的设计者尚未"变态"到底，还给正常人留下了一个选用自动鱼雷参数设定模式（AZ）的机会，此时只要在发现目标后按［L］锁定，虚拟的船员就会跟踪这个指定目标的数据并计算出最新的鱼雷攻击参数，待距离及角度合适的时候下令发射即可。

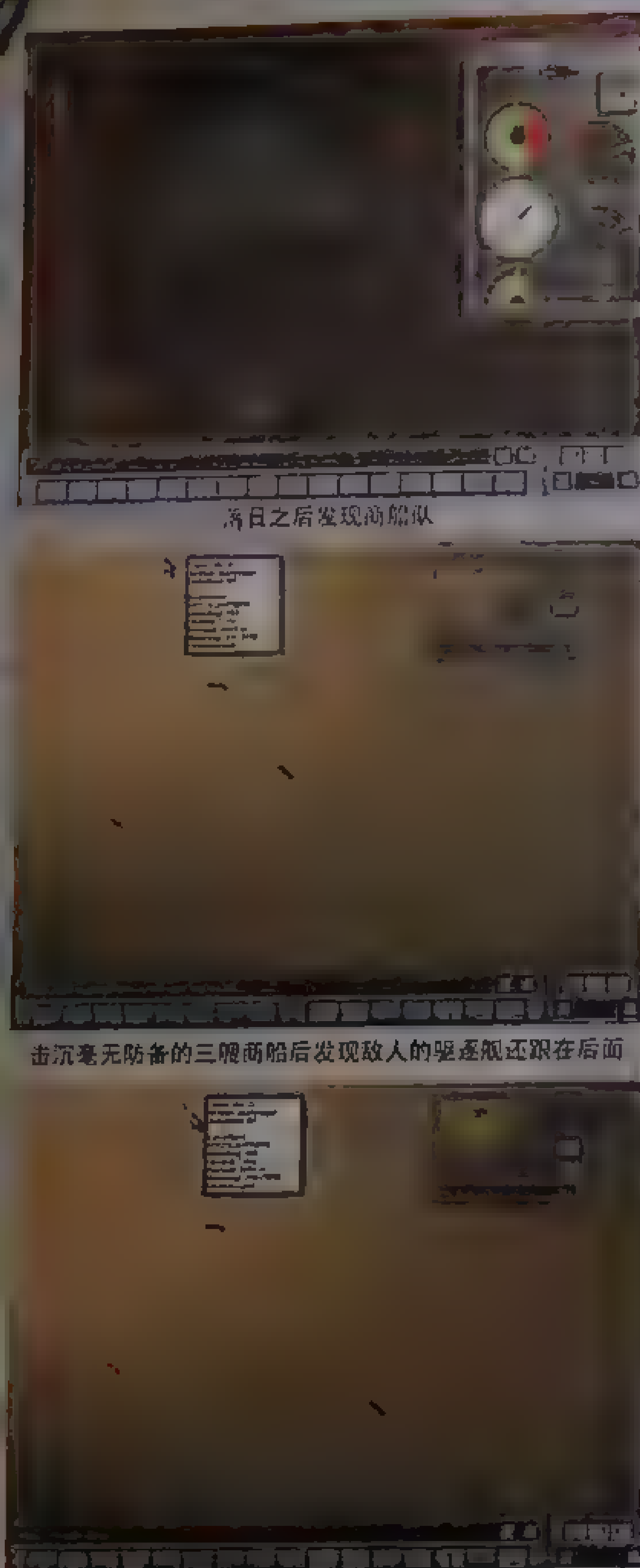


午后完美的攻击方位

当然，计算的挑战性没有了，距离及角度的挑战性依然存在。由于帮助鱼雷保持直线行进的鱼雷陀螺仪只能作±90°偏转（战争后期德军的鱼雷陀螺仪可作±135°偏转），因此若鱼雷发射管的指向与潜艇－目标连线的夹角在 90°~270°之间（潜望镜上端有此夹角的指示），你就必须考虑选用另一个方向的鱼雷（部分德国潜艇拥有舰首及舰尾两个方向的鱼雷发射管），或者调整舰首指向。以舰首鱼雷发射管为例，它越对正目标，鱼雷陀螺仪需要调整的偏角越小，导向误差也越小。缩短发射鱼雷时与目标的距离，则是提升命中率的另一要诀。鱼雷运行距离越短，预定碰撞前的时间就越短，目标改变航行参数的机会就越低。

借助夜色的掩护隐秘地发动攻击，也是潜艇作战的制胜要诀。大家已经知道，鱼雷发射后与目标的撞击，取决于发射时根据目标运动方向及速度计算出的鱼雷参数，假如目标舰船改变了行进方向或调整了航行速度，那么预定的碰撞就落空了。而白天向目标发射鱼雷，是很容易被目标舰船发觉的。通常在2000 米之内发射会有较大的命中率，二战中的许多德国潜艇指挥官甚至会在 600 米之内发射。至于是否能够打出类似电影《U-571》最后那一幕白天以舰尾鱼雷直击驱逐舰首的"惊天一击"，我至今还没有成功过。但在95%难度下（鱼雷不会出现哑弹）于拂晓一役击沉三艘驱逐舰，或是射出所有鱼雷捞到几万吨级的击沉战绩，却是细心与耐心最好的回报。

游弋、追踪、通报、伏击，这就是"狼群战术"的精髓。行动缓慢、长于夜袭的 U 式潜艇想要单独追击目标是相当困难的，为此潜艇



潜行之后发现商船队

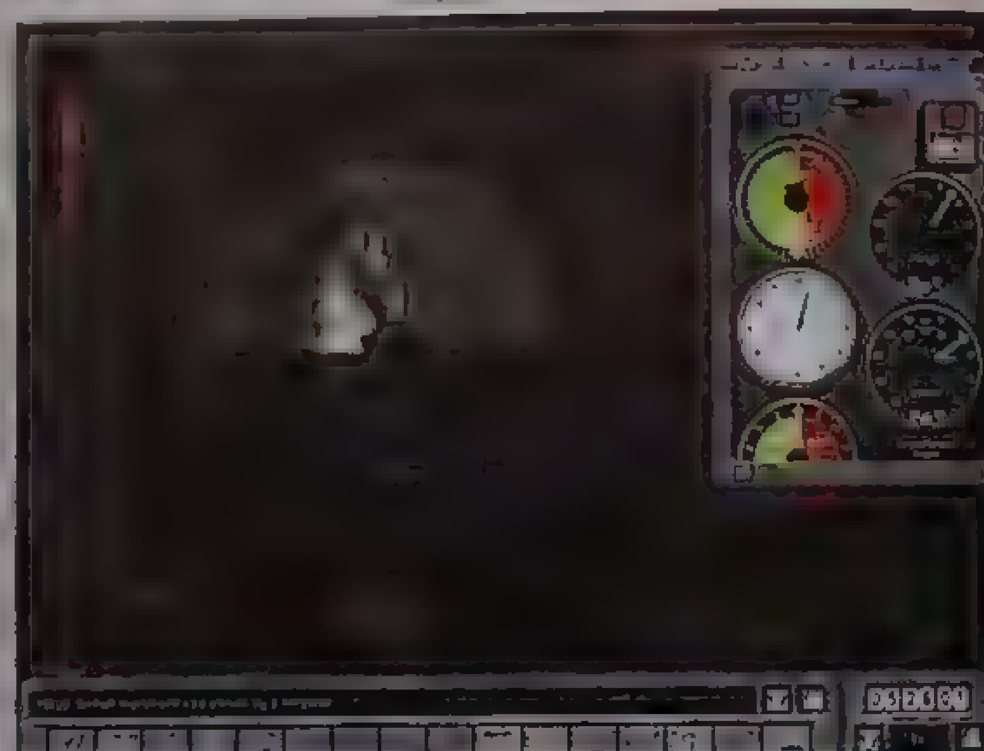
击沉毫无防备的三艘商船后发现敌人的驱逐舰还跟在后面

机不可失快速抢占地形发起攻击

指挥部会指派数艘潜艇在各个海域中巡航，这些潜艇会随时向指挥部发电通报自己发现的目标和天气状况，指挥部则汇总这些情报，并指派有可能进行伏击作战的潜艇先期抵达特定目标将要通过的海域等候猎物的出现。每次出航都会收到命令，事先了解本艇负责巡航的方格（海域中划分的范围）或目标的动态，在导航图上用鼠标拖出若干[illegible]，设定巡航区域和潜艇巡航[illegible]，然后随时[illegible]无线电通报及监听官的报告。巡航时可以在水面全速前进，但在目标接近的情况下则要保持安静并下潜到潜望镜深度，然后升起潜望镜观察目标，若有必要调整方位，应[illegible]选择是用低速静音航行还是高速抢占先机。

若你能一路顺利地活着完成任务，你就有机会指挥德国海军的各型U式潜艇，从最初全艇只有6枚鱼雷的Ⅱ型U式，到拥有前后鱼雷发射管、甲板炮及水面搜索雷达的先进潜艇，而鱼雷也会由原本只能直射的T1型发展到拥有辅助制导能力的TⅡ系列。除了潜伏在海面下猎杀敌舰之外，你还有机会操控甲板上的防空机枪击落敌方的飞机，或是用甲板炮攻击已丧失护航军舰的运输船队。

《猎杀潜航Ⅱ》发行前最大的噱头，就是它可以与SSI即将推出的《驱逐舰指挥》（Destroyer Command）互相联机，在海上演出一场生死决斗。遗憾的是，在《猎杀潜航Ⅱ》中我找不到任何联机对战的功能选项。育碧软件给予的官方答复是，联机游戏部分将随《驱逐舰指挥》推出。希望这不会是一个泡影吧。



目标全灭！

《猎杀潜航Ⅱ》拥有很好的3D音效表现，无论是水听器中的噪声、紧张的传令、鱼雷的发射与命中、战舰驶过头顶的轰鸣，都能将声音的远近及方位表现得淋漓尽致，遗憾的是游戏的画面表现较为保守，虽然拥有诸如环境凹凸贴图等一系列较新的3D特效支持，但在最终表现效果上仍然显得单调，各个舱室基本都是仪表图表画面，缺乏对潜艇生活氛围的勾画。即便是敌人深水炸弹在艇外轰鸣炸响的时候，这虚拟的潜艇舱室画面也稳如泰山，让人感觉不到一点紧张气氛，这实在是一大缺憾。而在完成任务之后，也必须按【ESC】键进入任务简报画面然后点QUIT键结束任务，然后回到任务选择画面进入下一任务。游戏只有一段开场动画，[illegible]“奖励”。玩家[illegible]的击沉吨位而努力，当然，[illegible]获得勋章，并跻身于历史上[illegible]指挥官的TOP10名录，或者，[illegible]看到大战的最后结果。

二战中的北大西洋运输线，是纳粹德国绞杀欧洲盟国抵抗意志的关键，也是美国向欧洲输送战略物资的生命线。在这片大洋上，U式潜艇构成的海上狼群与盟国的反潜护航舰队从开战之初至大战结束从未停止对抗，但开创战史新篇章的“狼群战术”，仍挽救不了纳粹德国的失败命运。

在第二次世界大战中，共有40000名官兵在德国潜艇部队服役，其中的30000人未能生还。■

Front Befehlshaber der Unterseeboote (B.d.U.)

You are being given command of a newly commissioned Type VII U-Boat. You remain under command of the 2nd Flotilla.

While the war on land has become an armed standoff, the war at sea is escalating rapidly. Once ready for sea, expect to be deployed against Allied shipping in the western approaches to the British Isles, against both merchant traffic and the British Home Fleet itself. You should also be prepared for deployments in support of major land operations.

Congratulations, Commander.

英文名称	Silent Hunter 2
出品公司	Ultimation/SSI/Ubi Soft
国内发行	育碧软件
发行版本	1CD / WinALL
类　　型	模拟（SI）
最低配置	P266/64MB、16MB显存 650MB硬盘
推荐配置	PⅢ600/128MB、32MB显存 780MB硬盘
3D加速卡	D3D
3D声效卡	DS3D
多人游戏	不支持
控　　制	鼠标+键盘
出品日期	2001.11
官方网站	www.silenthunterii.com

画面表现

音乐音效

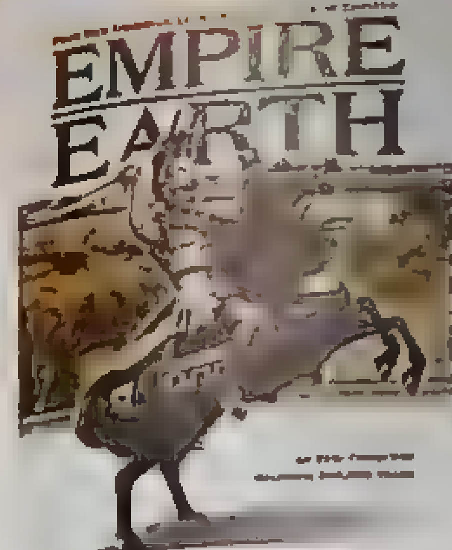
操　　控

创　　意

投入度

优点　难得的反映二战潜艇作战内容的作品，战术拟真度较高。

缺点　游戏表现形式过于单调，缺乏丰富的游戏元素烘托气氛。



从蒙昧原人到生化悍将

地球时代

文 / 苹果熟了　编辑 / 游骑兵

人类数十万年的文明史是何等的灿烂辉煌、博大精深，试看一个人短暂的一生，放入其中不过是沧海一粟、何其渺小，即使是伟人英雄也不能例外。但这发展的过程同时也是一部野蛮的弱肉强食的历史、一部残酷厮杀的战争史，如果把这数十万年的史实浓缩于一个电脑游戏中，各位是否很期待呢？我们在以前玩到的《帝国时代》中截取了人类历史的四个时期，就足以让我们感受到史诗般的壮阔，而这次由原微软公司制作游戏《帝国时代》的总设计师Rick Goodman率领一班精英殚精竭虑苦熬三年推出的《地球帝国》，则是又一个超级巨作。



《地球帝国》的年代设定包含史前时代、石器时代、铜器时代、青铜时代、黑暗时代、中世纪时代、文艺复兴时代、帝国时代、工业时代、原子时代、信息时代和纳米时代共12个时代，其中，在史前时代至黑暗时代中包括远古希腊文明、巴比仑比亚文明、拜占庭式罗马帝国文明、迦太基文明、以色列王国等5组文明，而到了中世纪时代至工业时代就可以选择澳大利亚文明、英格兰文明、法兰西文明、意大利文明、奥地利文明、西班牙文明等6组文明，到了最后的原子时代至纳米时代，就有中国文明、俄罗斯文明、反叛军文明（显然，这个虚构的创意缘自好莱坞科幻电影中的惯用模式）可供挑选。玩家可以任意选择一个时代开始建设、战斗和发展。游戏中你只能在你所处的时代条件下发展相应的科技，每个时代的发展都有着一定的限制，发展到头后只能待时代升级后方能朝着新的目标进行，比如：在石器时代，你的战士只能拿着尖锐的石头和木棍做出武器来，而不可能从后腰掏出一把毛瑟枪。文艺复兴时期，你终于开始用上了火药武器，而试图有B2轰炸机则需耐心等待历史发展到相应的时代。

在《地球帝国》的历史设定中，不但在科技发展上严格遵循史实，而且还把历史上那些著名的战役统统搬进了游戏中，如特洛伊木马屠城记、十字军东征、英法战争、滑铁卢战役、二战德国的闪电战等等，与此相呼应的是，相关的历史人物也尽数登场了，诸如伊莉莎白女王、拿破仑将军、亚力山大大帝、查理大帝、邱吉尔首相、巴顿将军等，甚至还有摇滚歌星——“猫王”普雷斯利！他们的出现并非一个简单的噱头，其身份会给所在国的经济、军事、建设、宗教等等方面带来实质性的影响，甚至是巨变。

游戏故事背景纵横公元前后50多万年，游戏中的建筑将随着时代的变迁逐步产生显著的特征变化，开发人员设计了多达25种以上的建筑类型，总计提供了代表不同时代情况的100余个建筑模型。当你升级时代后，建筑也将自动升级。另外，你将可以在本作中建造多种历史上著名的建筑（人文）奇迹，而它们全部来自现实世界。包括有：亚历山大灯塔、古罗马圆形竞技场、巴比伦式拱门、大图书馆、玛雅神殿等等。一旦满足了某一标准，任何游戏者都能建造这些特殊的建筑，并且这些奇迹将会带给你一些特别的能力。比如大图书馆的建成将给你的科技研发提速，亚历山大灯塔可以为你照亮所有海域，玛雅神殿为给你的社会宗教带来不可思议的影响……严格说来，这些奇迹就是你发展进步的





翅膀，更是你克敌制胜的契机。

这样一个剧情庞大的游戏，写实的难度可想而知。《地球帝国》中军事单位的类别数量及其错综复杂的升级方式令人叹为观止。在同一个地图中，所有的种族加起来可以出现数以千计的人员单位。游戏中设计了200种以上的作战单位，不同的文明时代、不同的国家种族属下的军队又完全不同。在史前时代，大家都是披着兽皮裹着树叶，然后逐渐有了穿着织物的弓箭手、戴着头盔的剑士、骑着高头大马的骑兵、早期的火枪手、二战时期的将军以及史瓦辛格曾经扮演过的终结者机器人等等。陆地部队经常使用的战车类设备也有许多种，从原始的抛石车、撞墙车、简易火炮到后来的各式坦克、装甲车乃至激光炮，种类繁多，恕不一一列举。游戏中大约有30种不同时期和攻击力的飞行器，有飞艇、螺旋桨战机、早期双翼飞机、F-15战斗机、F-17战斗机、阿帕奇武装直升机、水陆两栖式直升机以及B2隐形战略轰炸机，这些飞行器可不是一下子全部能够为你所用，它们只会出现在应该出现的时期。海上的作战单位也是一支不容忽视的力量，从多人划桨小木筏、多帆式的航船、炮舰、轻型导弹舰艇、重型导弹舰艇、驱逐舰、两栖登陆艇到先进的航空母舰及核动力潜艇应有尽有。怎么样？海陆空三方面的好东东可真不少吧，特别要指出的是，所有的军事单位都可以通过经验值的积累而升级，升级以后将会得到更加出色的防御和进攻能力。除去以上的常规军队，还有一些比较夸张但是颇有戏剧性效果的特殊单位出现，那就是以巫师、牧师、神甫等等为代表的具有超自然力量的神职人员，他们或者可以施展法力引发地震，让对手的建筑和军队陷入地缝中去；或者可以在海域上刮起12级台风掀翻敌人的战舰；或者让火山突然爆发，使得周围的城镇遭受重创。更损的是，一不留神，您的大部队就可能被对方的巫师给策反了。这些特殊兵种使得游戏的偶然性大大增加，敌我双方的力量对比可能顷刻之间发生逆转，让你瞠目结舌。同样，游戏的趣味性无疑也增强了。

罗嗦了这许多基本情况，也该进入正题了。游戏分为单人游戏部分和多人游戏部分，前者又分作"随机地图"、"战役模式（包含[illegible]）"、"剧情模式"、"学习训练模式"；后者则分为"IP直通对战"、"组网对战（最多可容纳8人同时对战）"、"互联网对战"。另外游戏还附带了强大的游戏工具，这不是一般的关卡编辑器，不但可以编辑战役，还可以编辑剧情、编辑文明。游戏承接了《帝国时代》的基本风格，很容易上手，但也有许多值得称道的改进之处。

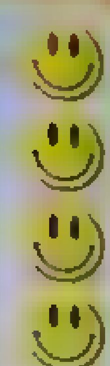
游戏中需要采集的资源有食物、木材、石料、黄金和钢铁，这些资源的数量都在画面下方列着呢，同时，将鼠标放在所有需要生产的物品、建筑、人员图标上面，就可以知道它们的生产需要耗费哪些资源。采集资源对于游戏的重要性是不言而喻的，而且时代的不同各种资源的重要性也不同，史前时代木材资源是发展的第一要素，到了工业发展时代，钢铁就逐渐取代了它的位置。

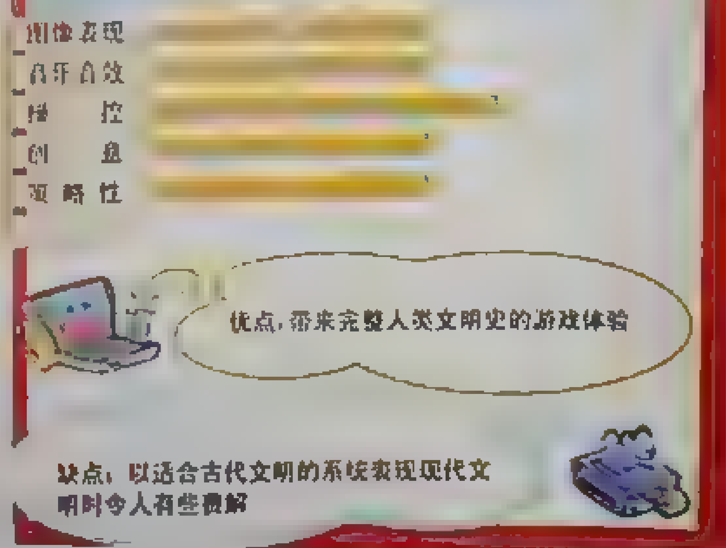
"人民的力量是无穷的！"伟人说过的话在这里可真没错，人多好办事，尤其在发展的初期，要大力创造工人农民，这样你的国家才能尽快地壮大起来。游戏中人类走到建筑物后面时，这些建筑物会自动呈现半透明状，防止遮掩了他们。而画面右侧底部的一排9个小格子显示了那些编队的目前状态，你可以方便地点击来操控他们。而这旁边还有几个特别的功能键，可以让你知道现在画面中哪些工人闲着没事干，了解那些隐藏单位的情况，还有发出紧急信号的作用。操控方面的新设计还有自动探索功能，你可以命令一组人马去周围探索打开地图，完全不用你时刻指挥，多省心啊；自动撤退功能则可以在见势不妙之时让战斗中损失惨重的那些部队赶紧回家疗伤；阵形设置功能让你的军队更加科学地作战，甚至可以以少胜多，以弱胜强。有一些特别体贴的设计还等着你去慢慢摸索，比如按小键盘上的［+］和［-］键来加减游戏速度；自己任意设置间隔时间的自动存盘功能，让你专心游戏不会分神。

谈到游戏的缺点，争议比较大的是游戏的画面效果，[illegible]要做出这么长时期的[illegible]物的游戏画面，难度是极大的，以致于设计人员不得不放弃了画面的旋转视角功能，只做出了拉近推远的效果。但游戏画面的[illegible]效果和《帝国时代》相比还有一定的差距，[illegible]3D引擎让画面上的人物和景观显得比较[illegible]，不够细致，拉近观看尤其让人不能[illegible]（尽管这种RTS游戏很少有人愿意近距离观看效果）。再一个比较明显的缺点是与电脑敌人对战的过程中，发现对方的行动实在是太快了，采集资源和建造军队的速度远远超越了我的一切努力，严重的电脑作弊产生的后果是让玩家屡战屡败、乐趣大减，甚至被迫采用降低游戏挑战性的秘技模式。还有的缺陷就是升级的条件交代不够明确，很多设定属性的实际作用也不明显。

不容置疑，该游戏是今年最出色的RTS游戏之一，游戏最大的乐趣在于它拥有不输《帝国时代》系列的网络对战优势，可以预见的是，一场由它引爆的网络对战游戏热潮即将到来，各大游戏网站论坛将遍布各种有关的战略战术的帖子，各大游戏报刊也将纷纷推出相应的专题介绍网友们的经典战役，而游戏公司也会不失时机地组织各种大赛来吸引玩家。但我们决不能忘了游戏的本意，用一个小小的游戏来浓缩整个战争史的初衷，在痛快地享受游戏带给我的快乐之后，一向认为"游戏仅仅是游戏"的我竟然感慨万千："转瞬间数十万年的光阴，让千百亿人战亡的战役，就这样在数小时的游戏过程中逝去了……"请允许我以朱自清先生的名句来形容我游戏后的这种离奇心态："燕子去了，有再来的时候，杨柳枯了，有再青的时候；桃花谢了，有再开的时候。但是，聪明的，你告诉我，我们的日子为什么一去不复返呢？——是有人偷了他们罢，那是谁？又藏在何处呢？是他们自己逃走了罢，现在又到了哪里呢？"■

英文名称：Empire Earth
出品公司：Sierra
国内发行：奥美电子
发行版本：1CD / WinALL
类　　型：即时策略（ST）
最低配置：PII350/64MB 支持1024×768的显示系统 550MB硬盘
推荐配置：PIII600/128MB，32MB显存
3D加速卡：D3D
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：2001.11
官方网站：www.empireearth.com







期待之后的激情迸发



足球2002

文/Kurdt　编辑/月月

EA Sports的FIFA2002如期在这个初冬季节发布了，笔者是一个绝对的足球迷，当然不会放过每一款FIFA的作品。在这里我并不想对游戏中的画面和音效等要素做过多的评价，一个真正热爱运动游戏的玩家所追求的一定不是华丽，我们需要的是一场真正激情迸发的比赛。事实上，在新的一代FIFA中，制作者并没有将他们开发的重点放在画面表现上，追求更加真实才是FIFA2002的最大的改进，所以现在我只想同大家谈谈更具实用性的东西。作为世界游戏大赛上新兴的比赛项目，同星际、Q3一样都需要每个选手具有良好的大局观、微操作以及良好的心理素质。在经历了一段与其他FIFA玩家的切磋后，笔者将在此与大家交流FIFA2002中的各项操作、技术经验，一起享受足球游戏真正的快乐。

>>> 防守

在FIFA中，防守是取胜的关键，特别是在2002中。一个防守好的玩家才可以取得比赛的胜利。在FIFA2002中，由于"围抢"键的取消，玩家在防守时大多是单兵作战。另外游戏中［A］键的应用也变得相对复杂，玩家必须在对对手的动作做出判断后，配合"方向"键来铲断。但要注意的是，一旦铲断失败你将没有可能追上对方的带球者，他必定会轻松地突破你的防线，所以［A］的使用要相当谨慎。事实上，你可以先选择退守，迅速卡位，在最合适的距离快速出脚，一次抢断成功。到底什么算是合适的距离，这就需要玩家的经验了。特别是在你进攻向前推进的过程中，被对手抢断发动反击，这时千万不可着急，千万不要用已经在盯人的球员去抢截，容易漏人。你需要迅速观察小屏幕，看清我方以及对手球员的位置，冷静判断对手的传球方向，迅速切换队员，来进行防守。

另外，当你的队员抢断成功后不要轻易大脚向前传，尽管我们在与电脑的交手中，电脑总会作出一脚长传打你的身后，轻易突破你的防线。但电脑毕竟是电脑，而且游戏也发展到了2002，传球变得越来越不准，而且还要控制球速，这样我们就很难在零点几秒的时间内找到我方前场球员并对传球的力道作出控制，所以回传是一个明智的选择，这样你可以赢得更多的时间来组织进攻。但如果你是一个"个人英雄主义"观念很强的玩家，那你就一路带球狂奔到对方禁区，给对手以致命一击吧。

还有一点玩家要注意的就是对手的远射，特别是在与电脑的比赛时。他会经常在过了中线附近就起脚射门，而你的门将就像一个弱智一样眼睁睁的看着皮球飞入网底。所以你要经常保证在对方的控球队员身安排有一个防守队员，你不需要去铲断，只要跟上他，不要给他射门的机会。

>>> 进攻

像之前我说的，同星际一样，一个FIFA高手同样要具备大局观和很强的微操作能力。

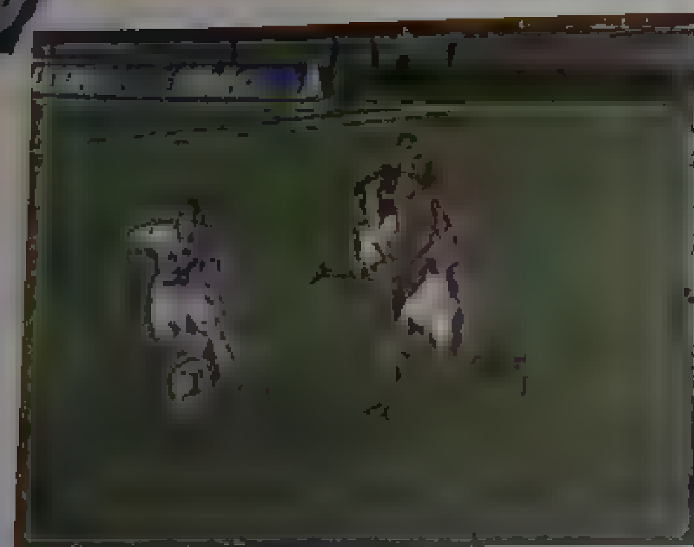
大局观体现在对对手的阵型以及球员的特点作出判断，并选择自己的进攻方式。是边路进攻还是中路突破，或者是其他的进攻方式。

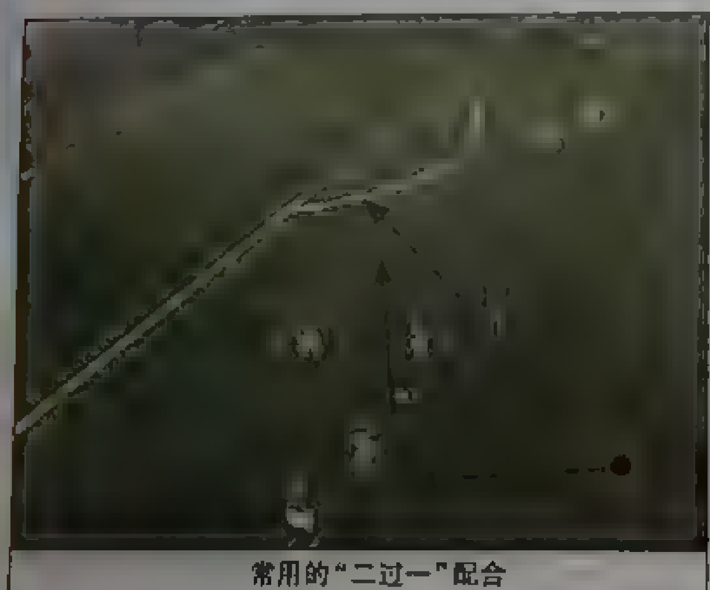
微操作就是我们说的控球、传球以及射门技术了。先说控球，玩过FIFA前作的玩家都会发现，FIFA2002似乎更像FIFA97了。节奏慢的好像慢动作，没有花哨的过人动作，只有一个［E］键，而且并不实用。这使得玩家在与电脑的较量中处于下风，无论是在业余或


直插身后


准确的铲断


贴身抢断


简单的过人动作


常用的"二过一"配合

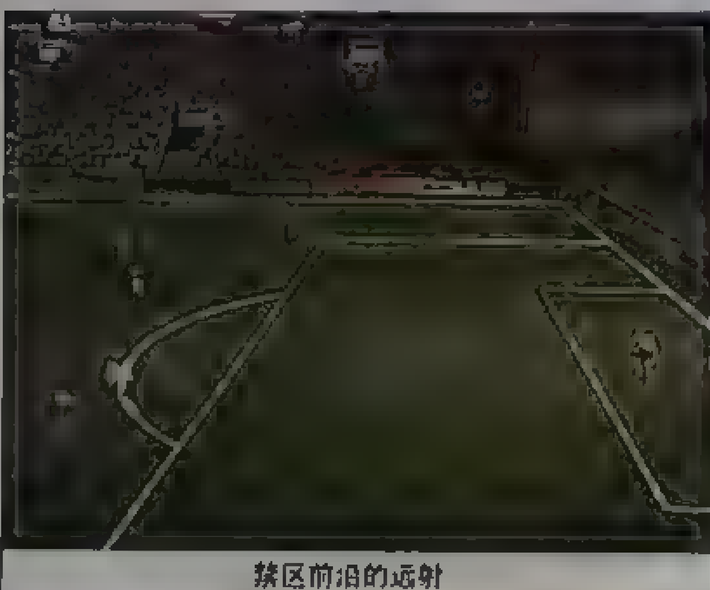
是世界级的比赛里。所以在与电脑进行比赛时尽量减少个人盘带，否则很容易被对方抢断。但是当你的对手是其他玩家的话，你将会发现个人带球从后场一直冲到禁区射门的成功率大大提高了。但同时这也需要玩家具有较强的控球能力，利用方向键上下来横向带球、转身来摆脱防守队员。玩家对于转身、假动作晃动（就是【E】）时机的把握也十分重要，而这就需要你长时间经验的积累了。

其次就是传球。尽管我刚才说到个人带球进攻的成功率很高，但这并不意味着传球就没有必要了。当你的对手是电脑或是一个FIFA高手的时候，他们的防守技巧很高，对你的带球习惯以及跑动路线有很精确的判断，这时候我们就要选择通过传球来展开推进。

与前作不同，【Q】键的身后传球已经取消，取而代之的是观察队友的跑动路线。这使得很多习惯FIFA2001的玩家感到非常不适应。但是这样的设计恰恰也给了玩家更多的传球选择，玩家可以通过观察对手的阵型，来设计传球路线，例如对手是3-5-2阵型的时候，你的球就应当尽量传两边的身后球；对手如果是4-4-2的话，中路的突破将是一个正确的选择。在传球的设计上，FIFA2002改变了前作"球找人"的方式，而是由玩家来控制传球的方向以及力度。如果选择中路突破，打对手身后的话，传球的力度不宜过大，否则对方的守门员会出击将球没收。

在FIFA2002中一个最重要的变化就是单键"二过一"的引入，游戏的默认键是【空格键】。这无疑是在众多实况足球玩家的压力下作出的改变。但在FIFA2002中，比起实况足球，这里"二过一"战术的使用显得更为容易且威力无穷。当你带球通过中场后，"二过一"的威力就显现出来。但这并不代表任何时候都可以使用这种战术，在以下几种情况下使用"二过一"会取得最佳进攻效果：当对手的防守队员只有一个人的时候；当对方的防守队员对你的队员形成围抢的时候；当进入禁区且有己方3-4名进攻选手的时候。当然玩家还要掌握好战术运用的时机。

在FIFA2002中还有一个极具威力的射门方式——远射。许多FIFA玩家在抱怨2002中的远射没有2001中准确，我想他们错了。在FIFA2002中远射同样威力无穷，玩家可以在禁区前沿用方向键摆脱对方的防守后，蓄多一半的力气起脚射门，皮球会有70%的可能性飞进大门。


禁区前沿的远射


射门力量的控制


传球时对力量的把握

要成为FIFA高手，主要靠平时在与其他对手比赛中积累经验，经常的"训练"。当然这种训练并不只是与电脑的较量，与其他玩家之间的比赛将会有一种完全不同的感觉。要想在比赛中取胜，需要慢慢培养自己对于FIFA的感觉，对过人、传球、二过一以及射门的把握，以及对整场比赛的指挥。这些都要求玩家在游戏中不断地摸索，丰富自己的打法。

还有一点最为重要，你必须要具备一颗冷静的心，保持一个良好的心态才能有上佳的发挥。友谊第一，比赛第二，快乐足球才是我们所追求的。

FIFA2002的推出暂时平息了众多玩家对FIFA系列游戏的不满，就象我们期待中国足球在明年的世界杯上可以带来惊喜一样，我们对明年的WORLD CUP充满了希望，同时我也相信明年的FIFA系列会变得更好。

在2001年秋天我们高呼"中国足球从来没有感觉这么好！"

在2001年冬天我们同样可以发出这样的感叹："FIFA足球从来没有感觉这么好！"■

英文名称：FIFA2002
出品公司：EA SPORTS
国内发行：电子艺界
发行版本：1CD/WinALL
类　　型：运动【SP】
最低配置：PII300/32MB RAM 16MB显卡
　　　　　4速光驱、80MB硬盘
推荐配置：PIII550/64MB、32MB显卡
　　　　　8速光驱 500MB硬盘
3D加速卡：D3D
3D音效卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：键盘、手柄
出品日期：2001 11
官方网站：fifa2002 ea com

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
动　　感

优点：新作在真实度和娱乐性之间更趋于平衡

缺点：画面质量的停滞不前，甚至音效和解说的退步



东方玄学的迷失

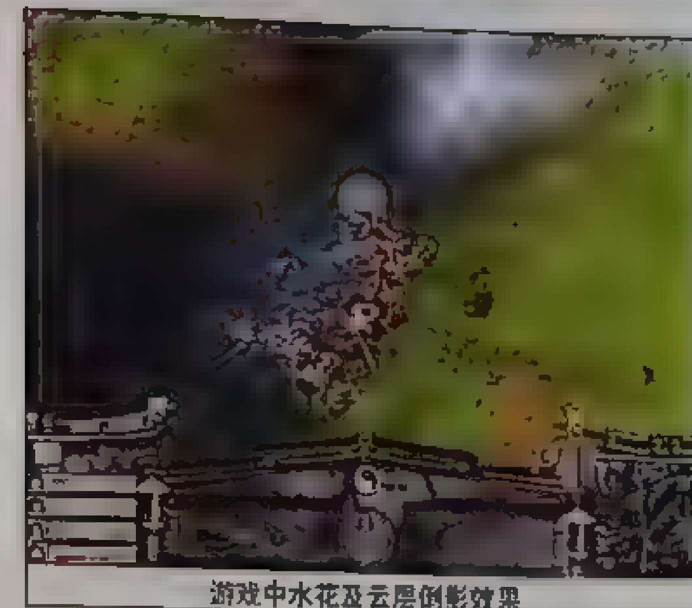
魔域帝国

文/Aan　编辑/月月

魔域帝国是Liquid制作的首款游戏，作为一款即时策略游戏，与同类作品相比《魔域帝国》中包含了众多创新元素。下面我只想谈谈游戏中新设计思想的表现，至于游戏所描述的东方传奇还是请各位自己去游戏中体会吧。

近来东方故事似乎成了欧美游戏制作者争相选用的题材，而《魔域帝国》的艺术总监Tsui Hark正是一个对神秘东方充满兴趣的设计师。游戏当中的角色和场景设计明显受东方古典战争影片和日本武士题材动画片的影响，据称游戏战斗场面当中人物夸张的动作便是取材于去年的中国影片《卧虎藏龙》。

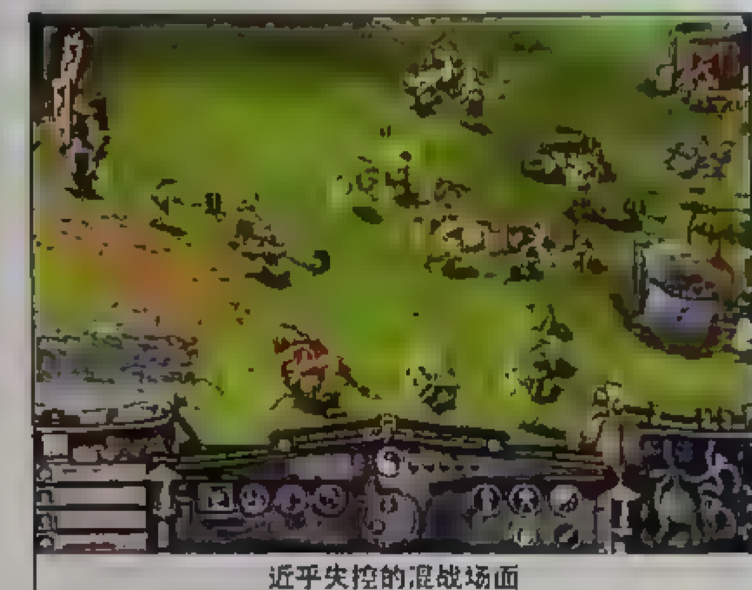
当然游戏中的创新思想并不体现在这流行的故事背景下，真正与众不同的是即时策略游戏的基本组成要素。首先让人深有感触的是游戏AI设定改进。虽然在游戏中，你对各单位的控制仍只限于传统的基本操作，命令他们移动（双击鼠标右键可使单位奔跑）、攻击或使用特技。而事实上，凭借改进后的AI设定，你的工作量大大降低了，很多情况下，游戏中的角色不再只是站在那里等待你的指令，这些单位可以自动完成他们的使命，例如战士可以自动冲向附近的战场，同时分析危机的重点，适当自动分配兵力，随后加入战团。游戏中的寻路系统设计也较成功，当你指定了作战单位所要到达的目的地之后，他们会自动前往，如果在行进当中遇到敌人，他们会自动展开战斗。在以往的即时策略游戏中，微操作似乎是一项必须熟练掌握的技巧，


游戏中水花及云层倒影效果

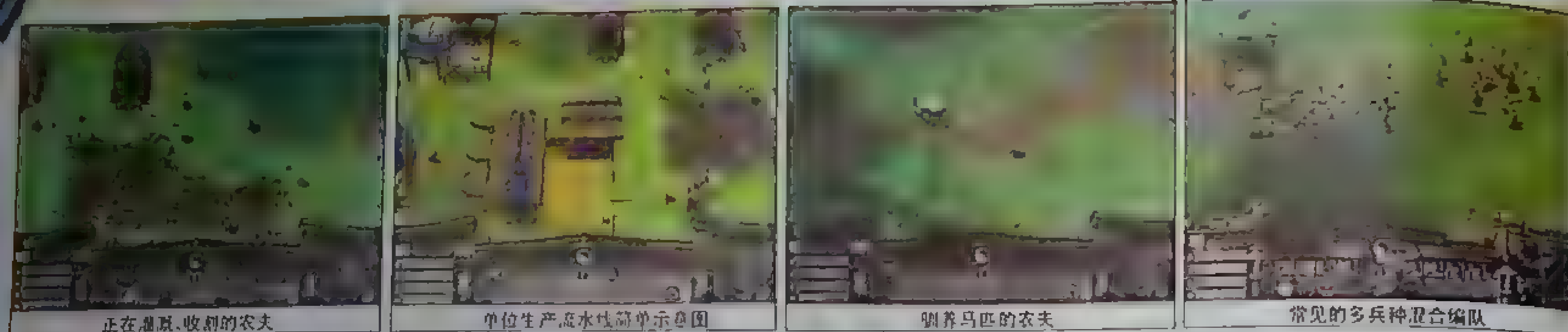
但在《魔域帝国》中你并不需要过分专注于此，因为对于基本的工作，你的单位可以自动完成他们的任务，而你则只需要享受战斗。然而这样的AI设计并非十全十美，有时你也会发现不少问题与不便，作战单位经常会自动展开进攻，这样通常会造成战场的混乱，而此时你却很难从纷乱的人群中准确地选中那些重伤的单位，所以很多时候你只能眼睁睁看着士兵在混战中阵亡。

游戏中的资源采集模式相对其它策略游戏也有其独特之处，例如谷物的生长通常较为缓慢，但是如果你派遣农夫打水进行灌溉的话，它们的生产速度将有所提高。另外与其它即时策略游戏不同的是，你不能直接用资源来购买作战单位，这里你需要将农夫训练成为战场上的勇士。因此《魔域帝国》中的资源采集及分配使用工作也具有了重要意义。

上面谈到农夫可以通过训练成为战士，这便是《魔域帝国》在单位生产方面的[illegible]之处。农夫是最初的基本单位，[illegible]夫小屋之后会自动开始单位生产。如果你需要更多的农夫，或想提高农夫的生产速度，那么你便要建造更多的农夫小屋。游戏中的生产过程显得更为紧凑，由于谷物和水的储存量对应你的小屋数量具有严格的上限，所以你需要密切关注这些数值，当你的经济发展到一定程度的时候，便需要将它们转化为战斗力了。送一些农夫进入基本的训练营便可武装成基本的作战单位。以凶残的巨蛇族为例，农夫被送入酒馆后可训练成为剑士。如果


近乎失控的混战场面

需要更高级的作战单位，你则需要将基本的士兵送入其它高级训练营，例如剑士可以在枪手协会中训练成为强盗（他们可以从敌人的尸体上掠夺谷物和水），游戏中你经常需要通过三到五个步骤训练出更强的兵种。与以往的即时策略不同，你不可能通过建造终级建筑物来获得最强大的作战单位，在《魔域帝国》中每一种强大的兵种都是经过基础训练逐步提升的。另外值得一提的是，在生产过程中有一个创新的设计，在以往即时策略



正在播(?)、收割的农夫 / 单位生产流水线示意图 / 驯养马匹的农夫 / 常见的多兵种混合编队

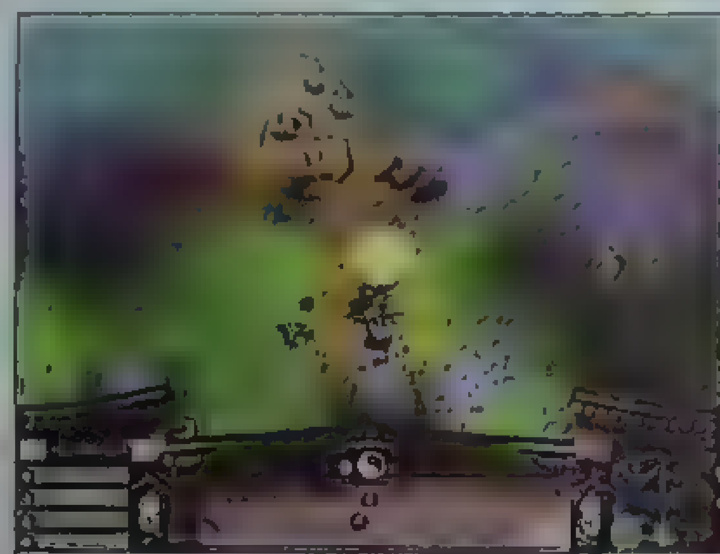
游戏中你可以指定新生单位的集合地点，而在《魔域帝国》中你则可以通过指定集合地点，在几种不同的训练营之间构造一条生产流水线。这项设计使得你生产工作变得更加系统化，也更方便快捷，你只要根据需求调整目前的生产环节就可以了。

除去基本生产流程外，一些辅助性的生产工作同样与众不同。游戏中的一些基础作战单位可以骑马作战，而这也就给农夫增加了一项附加工作——驯养马匹。骑兵的战斗力得到了明显的提升（在战马倒地之前，你的士兵不会损失生命点），尤其表现在山地作战当中，另外马匹本身也可以践踏身边敌人的地面部队。

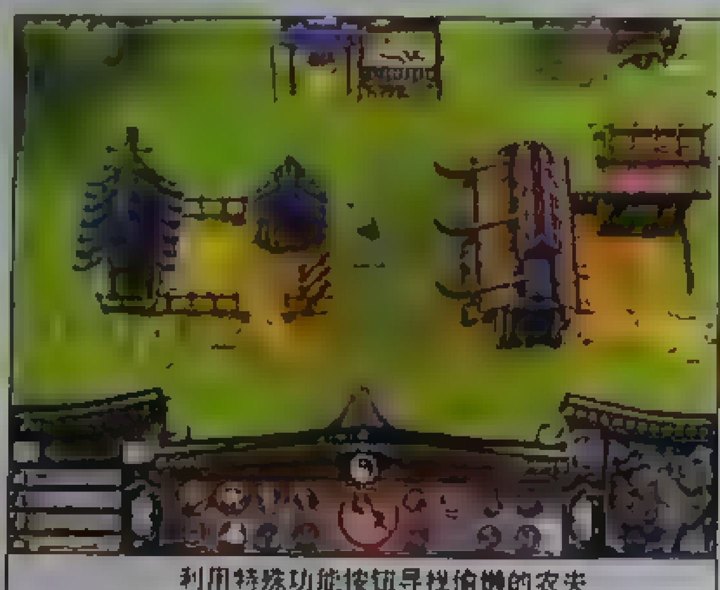
此外，你还可以建造某些特殊建筑物，生产特殊装备来武装你的部队。虽然这可以升级个别单位，但也需要你付出额外的资源。经过特殊武装后的特殊士兵将给你的对手意想不到的打击。例如，你可以给剑手配备魔晶剑，用它可以瞬间消灭敌人，但同时魔剑也会破碎，给使用者本身造成伤害。对于配备了特殊道具的士兵需要你仔细控制，随时了解那些特殊士兵的动向，因为他们与其它同种士兵看上去并没有什么显著的不同。

事实上，你还可以通过另外一种特殊的途径来提高部队的战斗力，这也是《魔域帝国》中一项独特的设计。根据你的种族不同，在战斗中你可以获得"阴"或者"阳"分值。这些分值的获得基本依据作战经验、荣誉或者你所具备的实力，例如远征可以使你获得更多的分值。"阴阳"分值用于提升作战单位的战斗力、速度和攻击距离等等。这便是游戏中另一个有趣的地方，你并不需要花费资源来升级你的作战单位，利用这种特殊的分值你便可以赢得战场上的主动。提醒玩家注意，在任务初期升级便是必不可少的。

战斗通常需要你组织一支混合编成的作战部队，这其中包括适合近距离混战的武士、远距离的弓箭手和必要的医疗部队，也许再



特殊士兵的特殊攻击



利用特殊功能按钮寻找偷懒的农夫

配备一两个支援单位更为理想。说到具体的作战单位，游戏不同于以往的同类作品，对各兵种的防御、攻击等属性，并没有明确的数值显示。这使得你对每个单位的具体性能一无所知，也不能确定升级的效果。《魔域帝国》似乎在利用这种含糊的表现方式，来体现其各单位能力的不确定性。在标准战役模式中的各战役之间，你将有机会选择不同的地区，完成不同的任务。而事实上，那些具体的战役似乎显得有些单调，战斗开始时你总要进行建造工作，然后清除地图上的所有敌人，从而取得战役的胜利。常常你会为了寻找敌人最后一个单位或者一座仅存的农夫小屋而花费相当长的时间。值得注意的是，游戏中的电脑对手被赋予了相当高的AI，它会采用多种战术，例如两面夹击、诱敌深入等。尽管你可以在游戏选项中调节游戏难度，但后期战役仍然是相当艰苦的。

游戏的操控方面略显不足。在小地图上，你不可能区分建筑物和作战单位。当你的部队集结时，你只能在地图上看到一个较大的色斑。这样一来，当基地初具规模时，你便不得不经常手动移动画面卷轴，来寻找那些迷失的单位。尽管游戏设计了一个特殊功能按钮，使你可以迅速找到那些停止工作的农夫（游戏中还有可帮助你迅速观察战斗或者着火的建筑物的功能按钮），但这似乎仍不如在小地图上操作显得便捷。

总体来说，《魔域帝国》制作者正是要将一场"混乱"的战争展现在玩家面前，游戏中的种族、兵种都充分体现了这一点，而众多新设计思想的引进也是为了使局面变得更加"混乱"。之所以一直用"混乱"这个词而不是用"丰富"来形容，也许是因为作品中的缺陷让人深感遗憾吧。当然在这里我并不想否认游戏的创意，正如游戏另类的故事背景，《魔域帝国》是一次新鲜有趣的尝试。■

英文名称：Battle Realms
出品公司：Liquid/Crave/Ubi Soft
国内发行：育碧软件
发行版本：1CD/WinAll
类　　型：即时策略[ST]
最低配置：PII400/64MB 16MB显卡，4速光驱，600MB硬盘
推荐配置：PIII750/128MB，32MB显卡，8速光驱，600MB硬盘
3D加速卡：D3D
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：键盘+鼠标
出品日期：2001.11
官方网站：battlerealms.ubi.com

图像表现 / 音乐音效 / 操　控 / 创　意 / 策略性

优点：众多创新设计将给玩家全新体验

缺点：操控细节有待改进，人物外貌略显简陋

追溯且延续的史诗

神话III苍狼传说

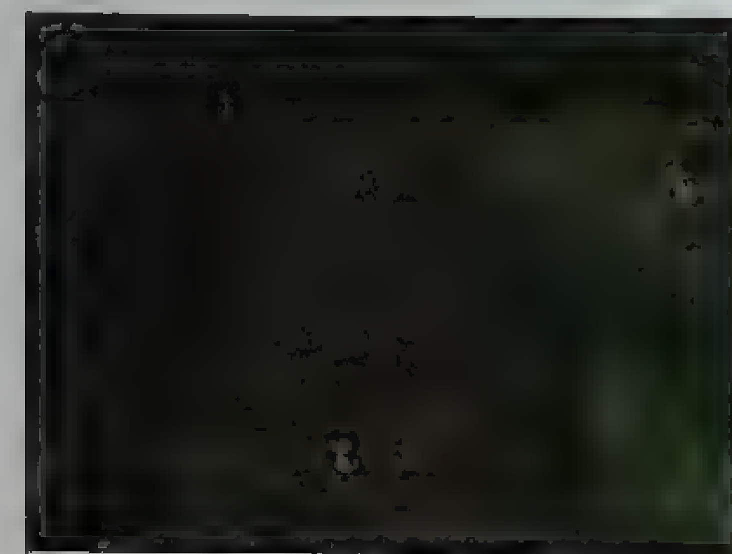
文/Aan　编辑/月月

在即时战略游戏当中，"神话"系列占据着极其重要的地位。1997年由Bungie公司制作推出的第一代《神话·堕落之神》，一举打破了传统即时战略原有的格局——采矿、建造和摧毁，游戏中放弃了所有的资源管理工作，而玩家只需要将全部精力集中在军团的战术运用当中。此外"神话"是首款采用即时演算3D图像制作的战略游戏，虽然那时的3D图形技术还不成熟，场景及人物的模型和贴图还显得粗糙，但在当时却已极具震撼效果，当人们见到那水面上倒映人影时的惊讶表情至今让我难以忘怀。也正是凭借"神话"与众不同的两大特色，才使得Bungie公司一举成名。

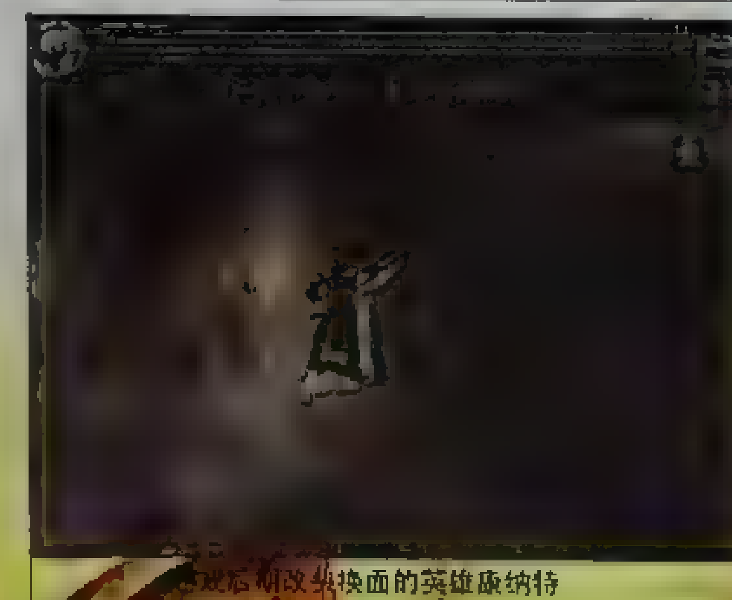
正所谓树大招风，Bungie公司超凡的实力被财大气粗的微软看中，最终难逃被收购的命运。混乱的局面让很多正在制作的游戏前途未卜，这其中便包括"神话"系列的第三作。经过一番辗转，《神话Ⅲ》的制作发行权最终落到了Take 2手中。在最初的研发工作中，Take 2面临巨大的困难。众所周知"神话"系列具有庞大的故事背景，丰富的游戏单元，而当时接手开发的Take 2几乎是两手空空。几经周折，延续"神话"世界的重担落在了Mumbo Jumbo小组的肩头。历时两年这款传说中的经典续作终于同全世界的玩家见面了——《神话[illegible]传说》。

《神话Ⅲ苍狼传说》可以称为上两代作品的前篇，故事发生在《神话·堕落之神》之前1000年。这里讲述了英雄康纳特的传奇故事，他的事迹将永载史册。事实上，古老的世界并不象Rosie O'Donnel所描述的那般美丽动人。Myrkridia与他的亡灵军团在那时已经开始横行于大陆之上，破坏一切他们所见到的东西，吞噬大陆上恐惧的人民。为了拯救危难的世界，大陆上的人类和矮人准备建立文明的国度，共同对抗邪恶的力量。人们不能再坐以待毙，不能继续在恐惧中沉沦。这次他们要通过自己的力量击败黑暗势力，让儿童不再对夜晚感到恐惧，让善良的人们真正安居乐业。乱世造英雄，康纳特便由此诞生了，他将与他的追随者肩负起正义的使命。说到康纳特的追随者Damas，他竟然就是二代中令人畏惧的搜魂使者，当然在1000年前他们还是信仰光明的……《神话Ⅲ》所揭示的便是圣战之前那段令人惊恐的往事，如果你曾仔细玩过前两代作品，认真阅读了以往游戏中的日志，肯定对传说中的远古圣战神往已久，现在终于有机会让大家去细细体会发生在这片古老大陆上最残酷的战争了。

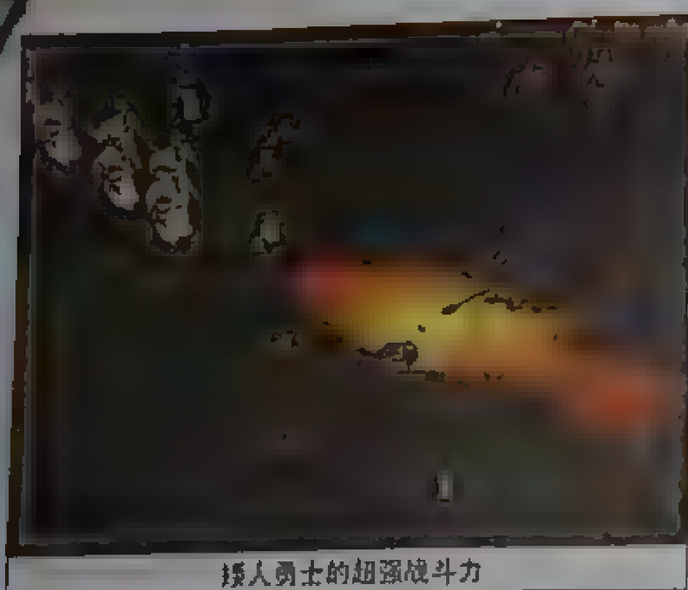
"神话"系列一直追求营造一个史诗般[illegible]的故事背景，以前Bungie公司已经成功[illegible]一片苍凉，壮阔的大陆展现在玩家的面[illegible]生在这里悲壮的传奇让众多玩家心驰神往。现在Mumbo Jumbo小组将这段动人的故事续写完整，揭示了1000年前所有不为人熟悉的秘密，那同样是一段史诗般的传奇。"神话"的故事在Mumbo Jumbo小组手中延续了下来，而传统的两大特色——3D图形和策略系统——在《神话Ⅲ》中同样得到了继承与发展。



完美画面+兵种配合=神话



[illegible]换面的英雄康纳特

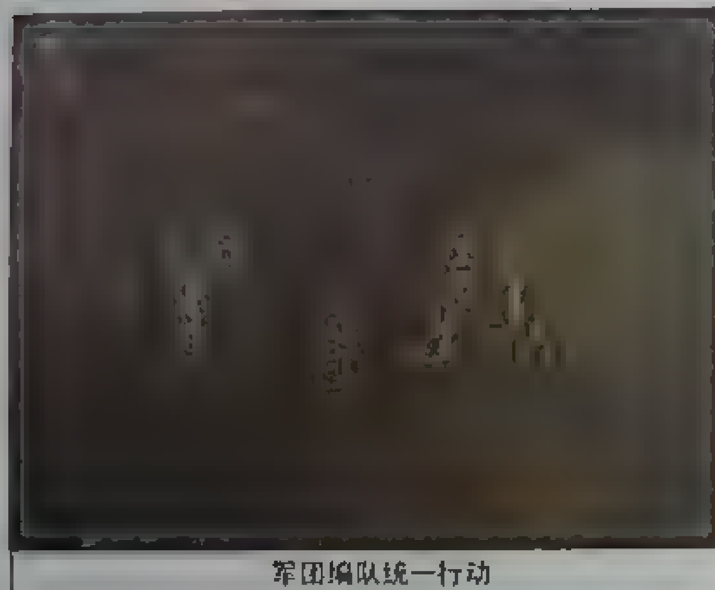

矮人勇士的超强战斗力

《苍狼传说》的图像表现方面与前两代相比有了质的突破。虽然新作的游戏系统引擎仍然沿用了《神话Ⅱ》的原有技术，而图像引擎则完全重新制作。前两代游戏采用的3D场景+2D人物贴图方式被彻底推翻了，取而代之的是完全即时演算的3D景物。与游戏制作者早期透露的一样，游戏新创作的物理效果引擎使画面细节得到了较大的改进，最明显的就是那些随风摇摆的草木。另外，在以前的报道中曾提到一个创新的画面特效，制作者表示在新作当中敌我双方战士的血液将随地形表面的物理形态而四下流淌。不过在笔者目前见到的版本中并没有发现该效果，也许是制作者最终将这种渲染血腥暴力的特效去掉了。

对于真3D即时演算所表现的人物造型，与前两代相比也是一个质的飞跃。大量的多边形和细致的贴图使每一个人物都显得活灵活现，拿游戏中的魔法师为例，他们穿着宽大华丽的魔法长袍，手持神秘的法杖，如果你仔细观察的话，你甚至可以接触到他炯炯有神的目光。在游戏当中，每一种生物单位都被赋予了大约13套连贯的动作，所有这一切都为游戏本身增色不少。

上面说过，由于《神话Ⅲ》沿用了前作的系统引擎，所以整个游戏系统几乎没有什么改进，只对作战单位属性进行了少量的修改。既然修改是少量的，所以对于玩过前作的朋友一定可以轻松上手，那些熟悉的角色例如铁甲卫兵、弓箭手、蛮族斗士和矮人给人一种亲切的感觉。在他们当中，矮人的能力又有所提高，现在他们手持大斧或铁锤，在近战当中同样可以发挥作用，而传统投弹技能仍然保留（牢记"禁止向混战人群中投弹"的原则），可以说现在的矮人是游戏中最强的战士。《神话Ⅲ》中改变的单位大多是反面角色，新妖怪的加入似乎使他们变得更强大。之所以说是似乎，因为在中等难度上，[illegible]这些令人厌恶的家伙在人类勇士[illegible]一五。

"神话"系列[illegible]战术的特色依然被继承了下来，抛开所有对资源的管理，专心投入即时战术的运用与实施。新一代游戏中观察


军团编队统一行动

视角的控制方法与前作相同，利用［A］、［D］、［W］、［S］、［Z］、［X］可以控制画面的移动和旋转，随时调整，选择最佳的视角将利于你掌握战局主动。单元属性窗口和军团状态控制条仍然分布在屏幕的上下两边，通常在激烈的战斗中你需要使用快捷键改变当前选中军团的状态，而这些快捷键的具体设置可以在游戏主菜单的选项中查看或更改。《神话Ⅲ》中新增加了军团编队的功能。在单元属性窗口下有一列标有数字的按钮，按下［Set］后再选择按下旁边某数字按钮，你便可以对当前所选中的作战单元编队。听起来很复杂，让人费解的是为什么制作公司不效仿传统［Ctrl］+［数字］的编队方式？

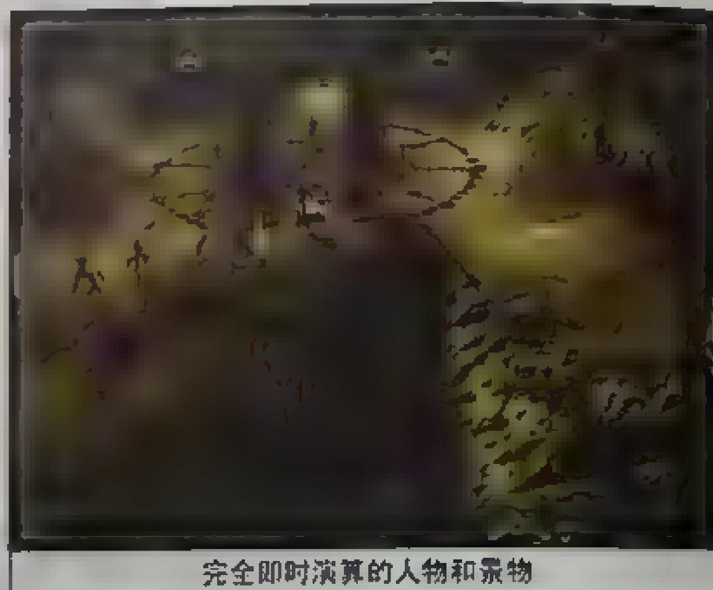
新作中的任务并没有什么改进，25个传统的护送、防御、摧毁和野战任务构成了整个



身着盛装的巫师

任务。[illegible]关卡设计变得更为自由，[illegible]表现室内和室外的场景，而不再[illegible]进入新的关卡；另外有时你还需要[illegible]找到隐秘的通道（为了增加游戏难度？）。

作为"神话"系列的第三代作品，《苍狼传说》与前两代作品相比可以说并没有什么改进。多年前的游戏系统沿用至今，而唯一的改进仅表现在图像质量的提高。事实上画面质量的提高只是电脑技术发展所带来的必然结果，这并不能称之为创新。仔细想来，"神话"系列从始至终便是一部更注重情节叙述


完全即时演算的人物和景物

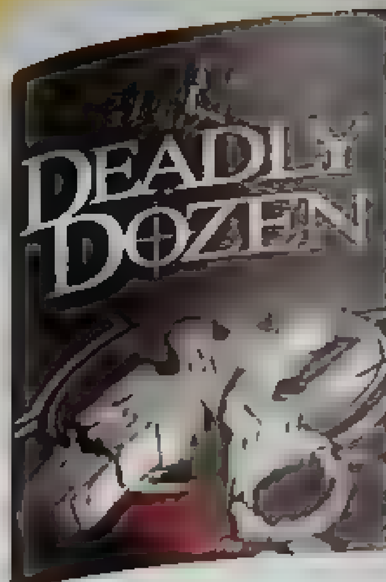
的即时策略游戏，游戏中带有浓厚的RPG色彩，"鲜明"的人物角色（至少每名战士都有自己的姓名），"明确"的级别显示（至少每名战士的战绩都显示在屏幕上方显眼的位置）。事实上这才是"神话"系列真正的另类之处，相信也是让众多爱好者真正沉迷于此的那一份另类感觉吧。■

英文名称：MythⅢThe Wolf Age
出品公司：Mumbo Jumbo/Take 2
国内发行：世纪雷神
发行版本：1CD/Win9X，WinMe Win2K
类　　型：即时策略（ST）
最低配置：PⅡ400/64MB，16MB显卡 4速光驱 250MB硬盘，QuickTime5
推荐配置：PⅢ550/128MB 32MB显卡，8速光驱 600MB硬盘 QuickTime5
3D加速卡：OpenGL
3D声效卡：DS3D
多人游戏：支持
控　　制：键盘＋鼠标
出品日期：2001 10
官方网站：myth3 godgames com

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
故 事 性
策 略 性

优点：依然宽丽的画面 依然悲壮的史诗

缺点：有待于改进的操作



战斗在法西斯的心脏

十二金刚

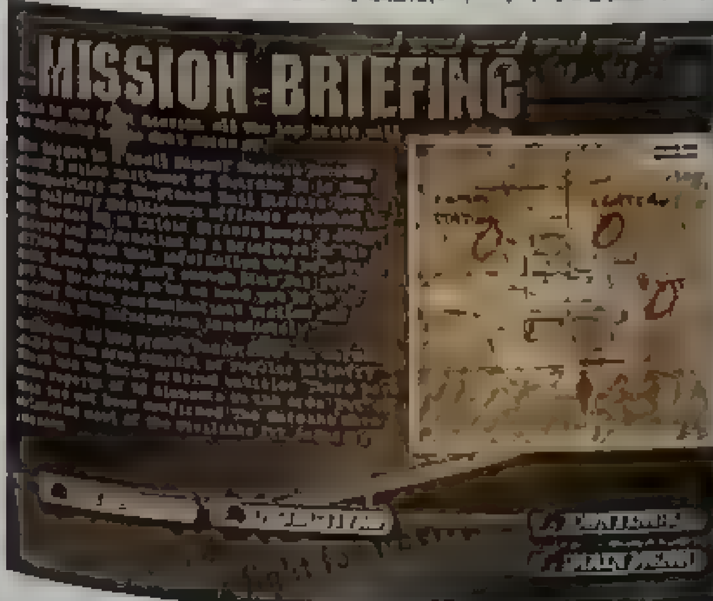
文／苹果熟了　编辑／东东

一九四一年冬，欧洲战场处于相持状态。美国陆军从新兵中选拔出一些精英分子，组成了一支特别行动小组。他们的作用是在紧急状况发生时，深入敌后，执行特种作战。12周的训练结束后，小组的完美表现将高层原有的怀疑一扫而光，将军们甚至为这些勇士归于自己麾下而不是效命于纳粹而暗感庆幸。此后，这支小组在盟军的一系列行动中扮演了举足轻重的角色，给纳粹以沉重打击，彪炳军史的战功使他们获得了"十二金刚（The Deadly Dozen）"的美誉。

游戏所有任务均取材于二战真实事件，如盟军登陆、布拉格战役及横渡莱茵河等。每关都有庞大的地图和多项任务，一般需要1~2小时才能完成一关。任务自由度很高，地图可以任你探索，没有先后限制。

十二名队员各有长处和绝活，你可以挑选派出其中的哪几位参与任务，当然这会导致战斗过程迥然相异。战斗里按「TAB」键或数字键可以切换角色。队员之间必须互相支援，选择楔入、箭头、分散、梯队、巡视等多种阵型，以10余种口令告诉同伴下一步行动或互相提醒。与群敌遭遇或与隐藏室内的敌人周旋时，配合显得尤其重要。当队员悄悄接近敌人时，你会发现他们无法对话了——这并非BUG，而是为了避免惊动敌人。这款游戏算是《彩虹六号》和《隐藏的危险》的结合体，战术方式大都没有逃出前两者的框框。

不同的是，你将使用完全真实的二战武器和作战车辆，当然还要穿上那个年代的盟军军



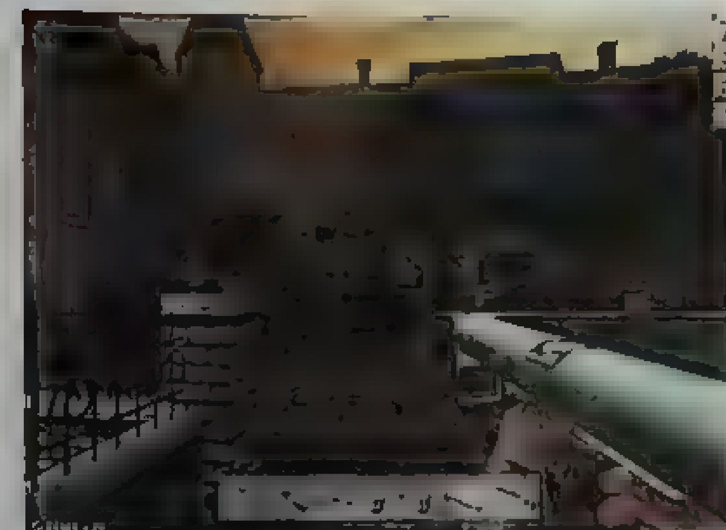


服。武器按来源分盟军和轴心军两部分，前者包括M1自动步枪、汤姆逊冲锋枪、狙击式来复枪、M1反坦克火箭筒、军用匕首和45口径的自动手枪；后者则有栓式来复枪、MP40冲锋枪、P38半自动手枪、固定式机关枪和RP34反坦克火箭筒。道具清单里除了各色军事器材外，甚至还包括一枚1941版的美国硬币，它清脆的落地声和锃亮的外形能转移鬼子的视线。交通工具包括虎式和豹式坦克、轿车、军用吉普、三轮摩托和军用卡车等。

游戏以「C」键切换第一和第三人称视角两种模式。在高分辨率的画面下瞄准点非常小，敌人往往不能一枪毙命，必须击中头胸部才行。狙击枪虽然容易弄到，但子弹很少，最好留到要紧的时候再用为妙。

"有限视线"的设定和雨雪雾等恶劣天气让你无法如在"三角洲"里那样，躲藏在远处凭视野中的一点异动来判断敌人位置。实际上你只能看见眼前的一小段距离，远方混沌一片。想知道远处的状况吗？壮着胆子前进吧。注意力稍不集中，就可能和迷雾后渐渐显现的敌人撞个正着。在瞄准前方敌人时，要时刻提防身边的危险，刚进入游戏时，不知情的我几乎总是被不知何方敌人的偷袭送了命。

游戏支持3D音效系统，许多地方需要听声辨位。相应的，对手的感觉也十分灵敏，一点声音就会让他警觉起来，如果你打算从背后摸过去干掉他，往往还隔着二、三十米远就暴露了。如果敌人身旁还蹲着一条狼狗，就更别指望能近距离杀敌了。



《十二金刚》推出的时机不怎么合适——近期发售的FPS实在太多了，市场对FPS的反应几近麻木。与同类产品相比，真实的二战模拟和高难度是它的两大卖点。较大的遗憾则是：破坏效果不够突出，能打坏的东西不多，而枪眼、残骸也不够真实。最叫人难以理解的是，它居然没有联机模式。开发商对此的解释是：集中力量做好主要的任务环节，所以放弃了联机模式的开发。话虽这么说，但因此而失掉大批喜爱FPS对战的玩家加入也就是无可奈何的事了。■

英文名称 Deadly Dozen
出品公司 Fusion / Infogrames
国内发行 未定
发行版本 1CD / Win9X
类　　型 动作／冒险（AC/AD）
最低配置 PⅡ300/64MB、8MB 3D显卡 8速光驱 500MB硬盘
推荐配置 PⅢ800/256MB、32MB 3D显卡 16速光驱 650MB硬盘
3D加速卡 D3D/OpenGL
3D声效卡 EAX/A3D
多人游戏 不支持
控　　制 鼠标＋键盘
出品日期 2001 10
官方网站 www.n-fusion.com

图象表现
音乐音效
操　　控
创　　意
拟 真 度

优点 二战背景下真实的场景和武器系统 高自由度的任务模式。

缺点 没有联机模式 难度略嫌过高 破坏效果不甚明显。



伊甸园计划

文／天翔　编辑／东东

未[illegible]

未来世界的伊甸园而[illegible]，[illegible]巨大的[illegible]，[illegible]是富人的乐园，而潮湿肮脏的城市底层则是穷人的居所。然而，[illegible]

于是，伊甸园 UPA[illegible]城市底层，去[illegible]。

近一年来，动作冒险游戏中[illegible]英雄式作战越来越少，团队配合作战成了新宠，《伊》也未能免俗。4名组成冒险团队的队员每人都被赋予了不同的能力，他们都受玩家控制，你必须借助集体的力量来完成《伊甸园计划》。

卡特是队长，小队核心人物，负责一切对外联络、总筹全局。漂亮的日裔美眉 Minoko 是电脑高手，她顶尖的黑客手段是完成任务不可或缺的技术支持。[illegible]的光头 Andre 是机械大师，遇到复杂的机器挡路时，他是打开通道的[illegible]能钥匙。当然，还有英勇无畏的机器人 Amber，它简直就是肉盾和战车的最佳代名词。把原来一个人的特点分配给4个人，



使得每一位成员都有无法替代的作用，这正是团队配合作战的诱人之处。团队设定的出色还体现在队员的高 AI[illegible]。当玩家遇敌时，就算你没有选择"跟随"，其他队员也都会停下手头的动作参与攻击，让你感觉自己不再孤独。

不过，对于开发者自称的"能毫无障碍的灵活操控4个人"，我持保留态度。组队模式过于繁琐，必须按鼠标调出菜单，然后配合键盘来确定；屏幕上自动出现的图标还会阻碍视线。

游戏道具极具特色，常常是左右战局的关键。如"时间缓慢仪"能让敌我双方产生极大的时间差，痛击行动如龟的敌人可真是太爽了。"[illegible]行摄像头"类似《变形金刚》里"[illegible]波"的机器鸟，可以进行侦察。此外还有能钻入细小通道的小型侦查车等，[illegible]个个创意十足。

能量系统是另一个有趣之处。说白了，能量就类似于 RPG 中的 MP，是使用激光武器和施展特殊技能的消耗品。失去了能量的人形同作废，敌我都是如此。游戏里有许多充电器、电池和发电机可以补充能量，玩家还可以通过一种"吸星大法"式的道具吸取敌人的能量。另外，充电器也是游戏的存档区，如果出现队员死亡的情况，他们会复活在玩家最后触摸过的充电器前。因此，假如不在每个充电器前触摸一下，那么等队员复活后，你就不得不走很长一段路去和他汇合。

武器系统的一些细节设定使这款动作游戏具备了少许策略性。譬如激光枪有单发和连发的区别。单发的威力大但速度慢，用于对付单个强敌；连发的威力小而速度快，用于消灭大群喽罗。武器之间的区别不仅仅体现在威力上，例如敌人喜欢躲在拐角里，这时哪怕用最强大的火箭筒也无法轰开拐角前的墙壁。相反，一支能够射出反弹飞碟的枪就能让飞碟在几经反弹后射入敌人的藏身之处。

玩过许多关于未来题材的游戏，但大都免不了所谓外星入侵、人类灭绝之类的俗套。《伊》里没有拯救人类的崇高任务，没有莫名其妙的救世主。脱俗的情节无疑会为它赢得更多的掌声。■

英文名称 Project Eden
出品公司 Core / Eidos
国内发行 新天地
发行版本 1CD / Win9X ME
类　　型 动作／冒险［AC/AD］
最低配置 PII300/64MB、8MB 3D 显卡 8 速光驱 10MB 硬盘
推荐配置 PIII500/128MB、64MB 3D 显卡 600MB 硬盘
3D 加速卡 D3D/OpenGL
3D 声卡 不支持
多人游戏 支持
控　　制 鼠标＋键盘
出品日期 2001.11
官方网站 www.eidosinteractive.com/gss/legacy/project_eden

优点 情节新颖脱俗，道具创意十足。

缺点 尚未成熟的组队模式，操作不够流畅。



超拟真的竞技

网球大师系列赛

文／大漠奇侠　编辑／游骑兵

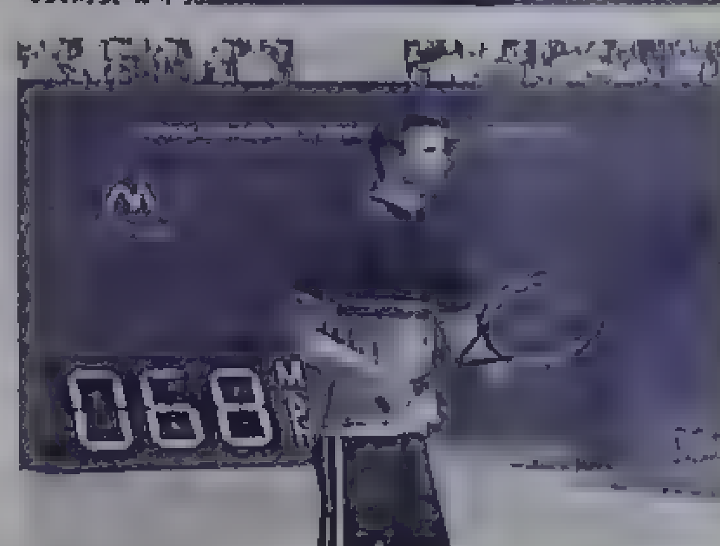
又到岁末，正是各大厂商的体育游戏升级的季节。从耳熟能详的 FIFA 系列、NBA 系列，以至每每要"跳票一年"的 F1 系列，足以令玩家们于隆冬季节在电脑跟前杀个热火朝天。然而在这些著名的体育游戏系列里，却看不到网球游戏的身影。虽然网球运动在世界上的地位举足轻重，可是相应的游戏却总是不尽人意，操作不便、3D 技术的不成熟，以及很少使用选手的真实姓名等问题成为它们的致命伤。不过网球游戏并非都是垃圾，DC 上的《VR 网球》就是出色的作品，而 Microids 公司则希望《网球大师系列赛》（Tennis Masters Series，下文简称 TMS）能抚够慰众多的 PC 玩家。

游戏首先给人的印象就是真实。由于取得了 ATP 的官方授权，玩家现在可以控制具有真实姓名和技术资料的 67 名职业选手，阿加西、桑普拉斯等著名选手都榜上有名。按照本年度的真实赛程，玩家首先需要参加印地安韦尔斯、蒙特卡洛、辛辛那提等 9 站大师系列赛，在这些比赛中取得锦标或者好的名次可以得到一定的积分，当年终的时候你的排名进入前八就可以参加在悉尼进行的大师杯赛了。你可以孤身奋战赢取单打冠军，也可以组成搭档去摘取双打的桂冠。

由于同时还推出了 PS2 版本，这多少保证了 PC 版游戏的 3D 技术水平。每个球场都是按照大师赛赛址的真实球场制作，甚至球场的广告都和现实中如出一辙。赛场的光源写实明练，在正午、黄昏和晚间都有不同的画面展现。而人物模型也刻画得细致圆润、五官分明。随着他们比赛成绩的好坏还会有十分丰富的表情，或兴奋握拳，或紧张撩牙，连眼睛都能看到实时的变化。游戏很注重细节的完美表现，比如在红土场上奔跑会看到清晰的脚印，球员挥拍的时候可以看到漂亮的白色尾迹，击球时会有一个夸张的"爆炸"效果等，虽然未必写实，可是看起来却比较自然和赏心悦目。



写实的赛场环境



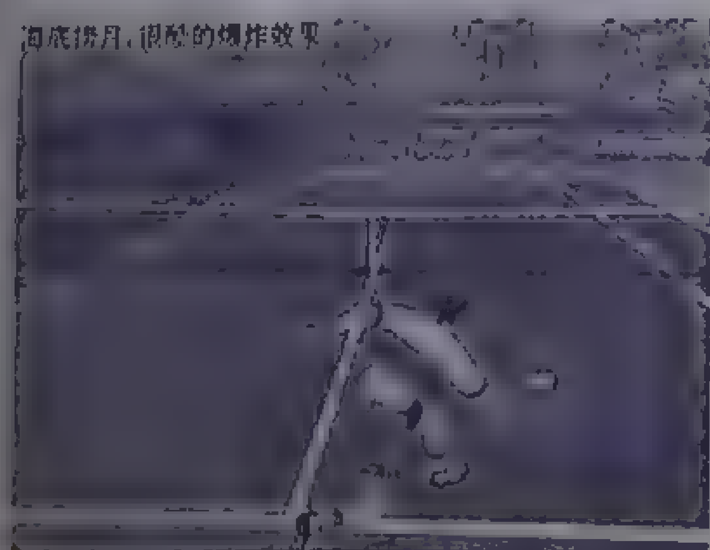
逼真的人物模型比以往的网球游戏进步不小

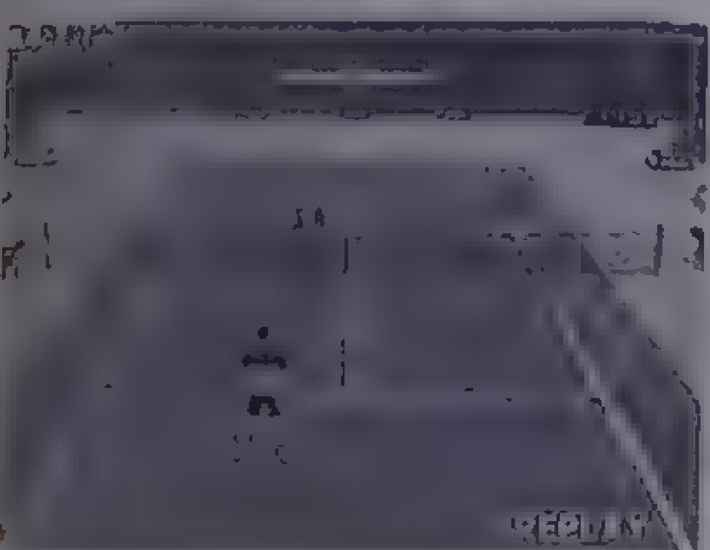
当然 TMS 绝不是依靠官方授权和华丽的效果取胜，毕竟一切都要在赛场上见真章。显然，制作者希望做出拟真的网球比赛，却不想让它过分的复杂。如果你尝试过以前的《罗兰加洛斯 2000》，一定会为其中发球和击球时的力量槽设定以及飘忽的落点选择伤透脑筋，可是目前的许多网球游戏都在使用这样的设计。TMS 则力求简捷，比如发球的时候只显示力度，却不用控制落点。你可以用方向键选择球发出的大致方向，电脑会自动将球发出，除非力量过大极少可能出界或触网。以往刚刚上手的玩家经常会看不准落点，根本打不到球。而在 TMS 里，在相持当中按下操作键时，电脑会自动对较近范围内的来球作出回应。击球时也不再显示具体的力量槽，而是依据按键时间的长短作出大概的判断：轻点一下就会回一个短球，按键过久就打向后场，当然也就更可能出界了。这些努力使得游戏上手十分容易。TMS 中一共有［J］、［K］、［L］、［I］四个操作键，使用它们可以打出普通的回球、旋球，或者调后场高球，再配合方向键足以打出无穷的变化来。

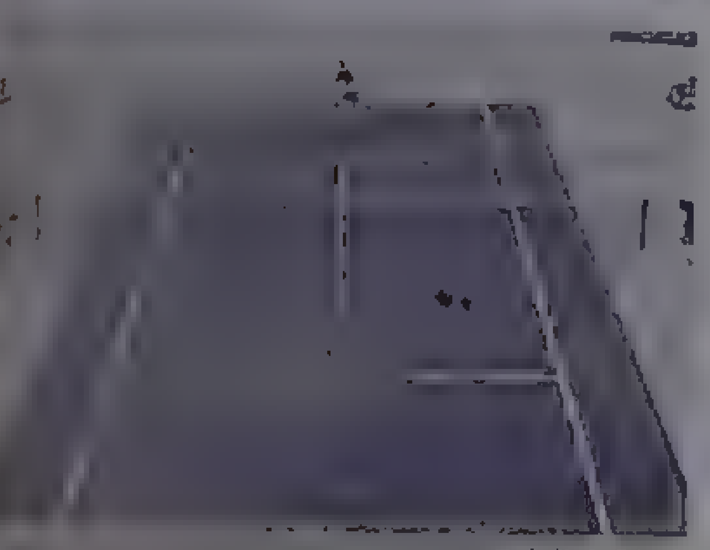
令人信服的是，TMS 的操纵十分灵敏，控制起来绝无停滞、生硬的感觉。由于使用了大量动作捕捉技术，游戏中球员的动作更显生动，跑动起来十分自然，绝不是同类游戏里滑冰似的感觉。不同动作之间的衔接也十分



大力扣杀，注意那些清晰的脚印







飞身救球后倒地



比赛第一、友谊第二

英文名称：Tennis Masters Series
出品公司：Microids
发行版本：1CD/WinAll
类　　型：运动(SP)
最低配置：PII350/64MB，16M显存、
推荐配置：PII500/128MB(PIII700最佳)、32MB显存
3D加速卡：D3D
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：2001.11
官方网站：www.masters-series-videogame.com

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
拟 真 度

优点：上手容易，操作感好，图象表现出色，且配置要求不高。

流畅，除了普通的上网截击、大力扣杀以外，胯下接球、股下接球、飞身扑救等超常的动作也会时不时显露出来，叫玩家欣喜不已。如果在游戏设置中打开慢镜头的选项，你可以清楚欣赏到网球高手们的表演，而他们的动作也绝对经受得住慢动作的考验。在慢镜头模式里，系统还会对打到边界的球作反复的特写重放，叫人心服口服。而对于精彩的扣杀，还会有《英雄本色》(Max Payne)式的环绕镜头，这些都体现了开发者的亲切和细心。

游戏中电脑对手的 AI 很高，如果只是在业余模式，电脑经常会莫名其妙地上网，而且会对频繁的调角很不适应，你可以轻松胜出。但是在最高难度下，电脑就是名副其实的高手了，他不但可以聪明地判断你的球路，而且回球十分刁钻，令人难以招架。

细腻的动作，逼真的比赛，很难说它有明显的弱点。也许这样简单化的设计会令一些人觉得自由度不够，过于轻易的就能打出好球。但称它为 PC 上出色的网球游戏却并不为过。除了大师赛的正选节目，游戏还支持多人模式，通过局域网可以两人单打独斗，也支持最多4名玩家进行双打比赛。赶紧摩拳擦掌，去作超一流的网球高手吧！要知道明年的大师杯赛会在中国的上海举行，希望到那个时候，我们可以看到更加出色的《网球大师系列赛》。■

2001 中国游戏赛事备忘录

2001年8月10日，由华彩软件公司主办、北京国际广告有限責任公司独家承办、连邦软件销售连锁组织、《家用电脑与游戏》杂志社协办，华硕电脑提供硬件支持的全国三角洲田游戏争霸赛进入最关键的阶段，来自全国各个分赛场的优胜者齐聚北京，100多位三角勇士摩拳擦掌、豪情万丈，准备着加入最后的决战，争夺本次大赛的桂冠。

8月11日上午，决赛正式开始，参赛的三角战队捉对撕杀。比赛采用淘汰制，并且是一战定胜负，其紧张程度可想而知。许多平日里在网上的相互撕杀中认识的朋友，刚刚沉浸在第一次相见的喜悦之中，却立刻又要在赛场上刀兵相见。

经过两天的浴血奋战，大赛决出了全国三角田最强战队——杭州代表队。他们的成员来自于在玩家中口碑极好的"CN"战队。他们在比赛过程中，一路过关斩将，并且先后挑翻两支由成名显赫的"梦幻"战队成员组成的地方代表队。据说，他们在报名参加此次比赛之后，制订了详细的训练计划，几乎每天晚上都组织成员进行训练，如今夺得桂冠，也算是不枉一番苦心吧。

在个人赛中，比赛进程同样惊心动魄，"CN"战队的另一个辽宁籍队员张大鹏(ID：SF=SUN=)在预决赛中先是一路领先，突然鼠标出现问题，无奈退出战场，在工作人员的精心帮助下，他重新投入比赛，并奇迹般地以最后一名进入决赛。决赛中，他越战越勇，最终夺得冠军！

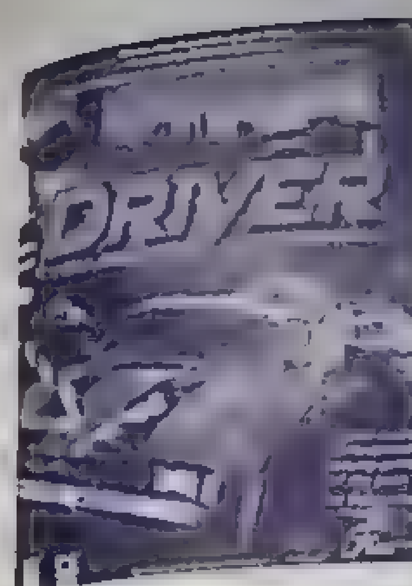
全国最强战队——杭州战队

文立兵(ID：ET_CN)	李氚(ID：L_CN)
李劲(ID：BAN_CN)	唐胜人(ID：T_CN)
熊永涛(ID：X_CN)	吴嘉华(ID：Q CN)

个人冠军	张大鹏(ID：SF=SUN=)	辽宁
个人亚军	袁凌(ID：WOLF)	长沙
个人季军	钱正(ID：QI=KC=)	青岛



急速 60 秒



横冲直撞

文／王博　编辑／游骑兵

野马轿车突然真的象一匹疯狂的野马在街上撒开了野，数十辆凶悍的警车从各个街区合围过来，井然有序的街市上一片大乱。后有追兵，前有堵截，野马被逼入绝境，生路只剩下一条高高的斜坡，野马车头一昂、凌空飞起……这一切只发生在短短的 60 秒！

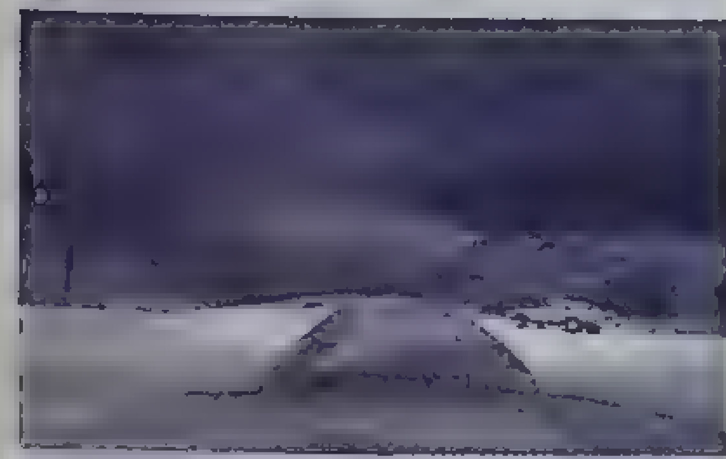
不用说，《横冲直撞》(Driver)绝对是一款极端另类的飙车游戏，玩家扮演一名卧底警察 Tanner 被犯罪组织雇佣来当司机，他却要面对真正警察的围剿。游戏搭建了完全真实的旧金山、迈阿密、洛杉矶和纽约，游戏的主要玩法说白了就是街头飙野车，但并不意味不需要优良的驾驶技术，相反，玩家必须更果敢、更大胆。游戏营造的车祸场面是我见到最恐怖的，一辆接一辆的雪福兰、林肯和卡迪拉克被撞得七扭八歪，碎片横飞！肇事现场一片狼籍、惨不忍睹！没说的，《横冲直撞》的视觉效果绝对称得上骇世惊俗、惊心动魄。

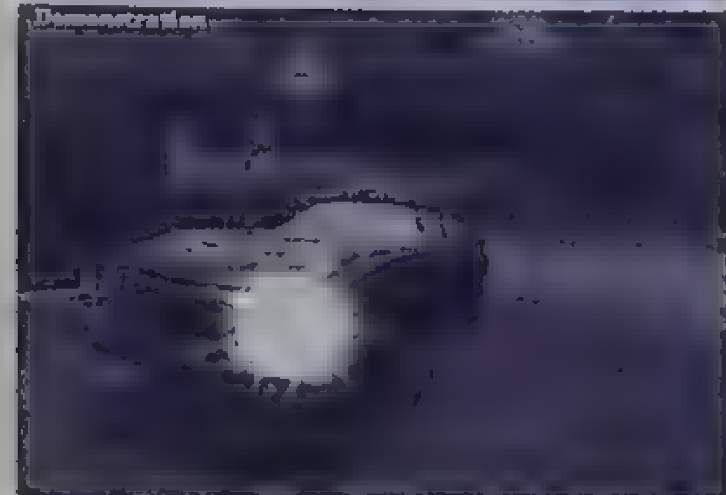
游戏的音效与场面相比毫不逊色，买一对儿上好的音箱吧，引擎的怒吼声、轮胎的吱咋声、玻璃的碎裂声以及碰撞的咚咚声将敲醒你的耳鼓。如果你开启游戏录像，闭上双眼，仿佛会觉得你就是赛车的一部分。试想，游戏音效师为了制作如此众多而逼真的音效，不知要采集多少个声源？打碎多少件道具？

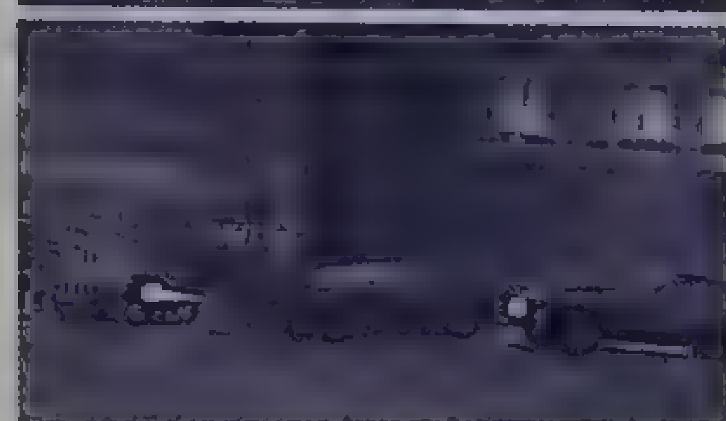
有些赛车游戏设计师故意把游戏做得很专业、很困难，似乎是在成心跟大多数玩家过不去，这样做的结果只能是致使游戏可玩度下降。游戏就是游戏，游戏就是娱乐，不要把赛车游戏做成专业运动员的模拟训练器。这次可以向玩家保证的是，《横冲直撞》的操纵感非常顺手，那种爽快的油门控制、刹车力道和侧向滑行通过键盘传递到你的手指，再通过手臂传递到你的中枢神经，那种快感是难以名状的，是一种很难拿的劲儿！要知道，用键盘即能随心所欲操控赛车的游戏实在不多。不过，相对于游戏方向盘厂商来说，出现这样的好游戏似乎并不意味着一件好事情。

我一直认为，"操纵感"和"拟真度"是一对儿难以调和的矛盾。操纵简单，游戏难免失真；模拟真实，又唯恐操控艰难。然而不知《横冲直撞》的设计师是怎么搞的，就是生生解决了这个矛盾。游戏在操控自如的同时，并不会使玩家感到自己正在驾驶的是一件玩具车。相反，游戏的物力效应非常合理，专业赛手也几乎挑不出什么破绽，就这么绝！

动感，也称速度感，没有速度感的赛车游戏如同没有智能的策略游戏，谁会去玩它？《横冲直撞》中初始给玩家配备的赛车车速显然是慢了许多，你必须跑出好成绩才能赢得更快的好车，这样的设计思路显然是受游戏机的影响。然而当今生活节奏越来越快，大多数玩家恐怕没有足够的时间仅仅钻研一款游戏，还是一上来就给玩家配备一些快车吧，玩赛车玩的不就是高速、刺激和过瘾吗？何必遮遮掩掩、欲露还藏呢？把好车都给我拿出来吧！求求你了。







和其它游戏不同，《横冲直撞》中的任务是多种多样的，初级玩家一上来肯定会眼花缭乱，不要紧，现在就给你办个驾驶速成班，要注意听讲，游戏大致可分为五大模式：

一，驾照考试(Training)：一排排的安全杆码放在道路中，下面看看你能不能如游鱼一般穿梭于其中？需要提醒你的是，撞倒安全杆是要判罚秒数的。你要格外注意油门和刹车的协同配合，加速收油轻重缓急全凭你精湛的技术。有时技术比胆量更重要，仅仅满足于"不怕死"是远远不够的。勤学苦练吧，俗话说得好：要想人前显贵，就得背后受罪。

二，"寻衅滋事"(Take a ride)：说白了，就是没事找事，吃饱了撑的跟警察找茬儿

成心跟他们过不去也不管人家执勤已经执了十几个小时有多么辛苦，当然，警察是决不会放过你这号儿车匪路霸的，各个街区的警车会蜂拥而至，一张张天罗地网迎面扑来，赶快逃命吧，但绝不要慌不择径，要让追击者陷入你设置的陷井，比如面对逆向驶来的车辆高速撞去，待只差1毫米时再猛地掰出；或从电线杆或树干旁1毫米飞驰而过，你的对手很有可能撞个粉身碎骨，磕个头破血流，这招儿可够"黑"的！不过你会看到你的得分"噌噌"地向上窜。

三，亡命天涯（Under cover）：相当于RPG风格的赛车模式。立即建立一个崭新的档案，千万别犹豫，许多玩家就是因为担心节奏漫长而拒绝情节模式，其实每天玩一点儿，积少成多嘛，耗不了你多少时间。

四，执法生涯（Cheats）：你是车匪路霸，怎么能随随便便混入警察队伍呢？还是先把其它游戏模式玩出名堂吧，待攒到足够分数，再申请加入交通队不迟。

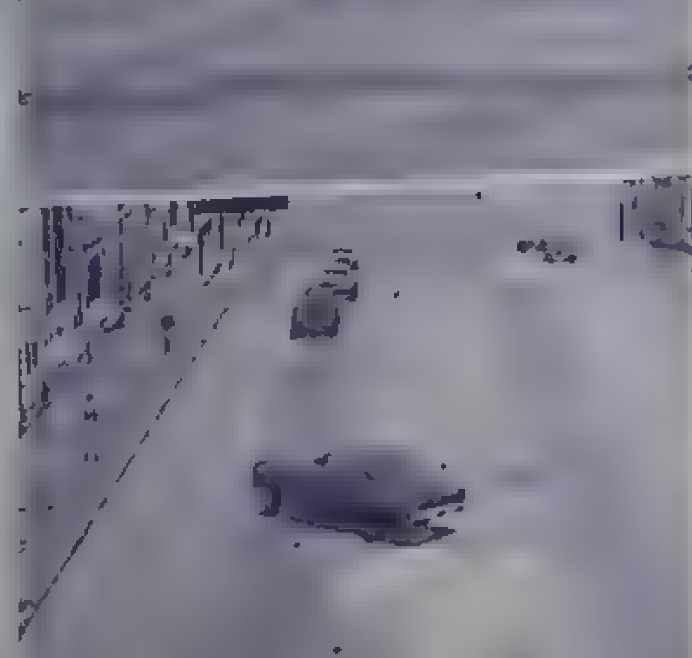
五，横冲直撞（Driving game）：这个游戏模式最复杂，因为它还包括以下7种小玩法。

1.跟踪追击（Pursuit）：盯住前面的目标车，千万别让它跑喽！怎么追上它？关键是抄近道。如何抄近道？关键是侧滑。说白了，就是比对手更快地转弯，只要一接近，你就可以使出类似摇头摆尾的动作，以车头挤撞敌车车尾，只消狠狠一别，管叫它团团乱转、晕头转向。注意，你只有60秒的追捕时间，要速战











速决。

2.飞车逃逸（Getaway）：就是高速摆脱敌车的追击，要有一种活活遛死对手的精神！象蛇一样蜿蜒游走，比如"嗖"地拐入小胡同，疯狂加速后再突然拐进另一条小胡同，只要你进的不是死胡同。曲曲折折的羊肠小道将把你的对手搞得无所适从，直至精疲力竭而出现车祸。此外，更玩儿命的招儿就要属逆向狂飙了，俗话说得好：艺高胆就大，胆大艺更高！只要你不怕"死"，无论什么绝技都能练得出来，以后看谁还敢再跟踪你？！

3.定点折返（Cross town checkpoint）：也叫做"踩点儿"，撞到一个目标后再袭往下一个目标，一个个地"收复失地"。急转调头是警匪片中的招牌动作，到达目的地后可以使用这个动作加速转向，让强大的扭力将车辆拧出弯道，马不停蹄驶往下一个目标。

4."多米诺"撞杆（Trail blazer）：100个安全标杆放在大街上，大街上车水马龙，如何才能把这100个安全标杆都撞飞呢？这不但需要娴熟的车技，更需要一份强烈的自信，不妨限定自己在60秒内搞定。此外，一心还要二用，无论街上车辆如何多，都要时常瞟一眼游戏附带的微缩地图，洞察全局才能十拿九稳。

5 苟延残喘（Survival）：刚一进入游戏警车就在身边，他们会采用最粗暴的执法方式。什么方式？那就是连人带车一起撞过来，你要立即闪避，或使用纯手动的手刹调头，游戏默认的是自动手刹，虽然操纵简单，但调头角度单一，而用手动手刹就可以避免这种现象，刻苦练习这手硬功夫吧。这个玩法主要检验你在严酷的环境下能生存多长时间，一般来说，能坚持60秒就是胜利。

6 越野穿超（Divt track）：有点像拉力赛，在荒郊野外、穷乡僻壤遛车、过杆儿，虽然稍显单调，但对于提高车技还是有所裨益。

7 急速60秒（Carnage）：这才是游戏真正的可玩点。你的任务是驾驶一辆坚固无比的野马车，冲撞你所遇到的所有车辆，管它是林肯、雪福兰还是卡迪拉克！而且最好引发一连串连锁反应，这样你会看到分值在直线上升。但这种粗野蛮横的玩法并不会让你完全为所欲为，因为时间只有60秒。

毫无疑问，《横冲直撞》是一款令人能回忆起无数警匪大片、无数追逐场面、无数飙车英雄的游戏！如果你对繁文缛节般的交通规则怀有敌意，那就请进入《横冲直撞》的虚拟世界，尽情发泄一番吧。不过，笔者在文章结尾奉劝诸位的是：决不要成为真实生活中的车匪路霸，玩游戏可以，动真格绝不行！■

英文名称：Driver
出品公司：Reflections/GT
国内发行：娱动工场
发行版本：1CD/Win9X WinNT
类　　型：运动竞速[SP]
最低配置：P166/32MB，4MB显存
推荐配置：P400/128MB，8MB显存，165MB硬盘
3D加速卡：D3D
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：键盘、摇杆
出品日期：1999 9
官方网站：driver gtgames com

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
拟 真 度

优点：对由于交通拥堵所带来的心理闪[illegible]

缺点：不支持网络对战



难以琢磨的谜局

布莱尔女巫：小镇幽灵

文／冬石　编辑／游骑兵

对于《布莱尔女巫》（Blair Witch Project）这部电影，在座的许多读者可能都会有所耳闻，这部凭着新闻实录风格的镜头语言迅速窜红的另类电影，也引起了Gathering of Developers这家游戏制作发行商的兴趣，并带来了"布莱尔女巫"系列游戏。然而这个由三个制作公司分别制作的三部曲游戏系列，往往令许多玩家搅不清楚局面。而国内游戏代理商在代理汉化这一系列游戏时，上来就把原本的第三集作为"卷一"给推出来，以致笔者初一拿到游戏就误以为包装中装错了光盘，直到对照了中英文译名才确定不是自己眼花，这实在是太@#$%!@#.

为免混乱，笔者首先列出这三部游戏的中英文名称和开发者，至于国内发行版本的卷号，那整个就错乱了，因此不必管它，只要记住名字就好：

鬼影森林　　Terminal Reality
Blair Witch Volume 1. Rustin Parr
石棺传奇　　Human Head Studios
Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock
小镇幽灵　　Ritual Entertainment
Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale

《小镇幽灵》讲述的是公元1785年在古老的布莱尔小镇上，一个名叫艾丽·凯沃的老女人把几个当地小孩骗到自己家里，贪婪地吸食他们的鲜血。渐渐地，有的孩子把事情告诉了父母，小镇上的人们立即作出了强烈的反应，指控她施展巫术，大家把她捆在手推车上，拖进了森林深处，大家希望这个邪恶的女巫可以永远消失在寒冷的森林里。然而好景



不长，当小镇上的人们都以为女巫已经死去的时候，小镇执政官的女儿突然失踪了，一周后，所有曾经控告过艾丽的人都不见了，在接下来的日子里，小镇上几乎一半的孩子都失踪了。小镇上的人们因为害怕女巫的诅咒，纷纷惊恐地逃离小镇，然而真正恐怖的事情才刚刚开始……

在游戏中，玩家所要扮演的角色是牧师约那森·普莱，在听说了布莱尔小镇上发生的事情后，作为一个牧师，他决定马上前往布莱尔镇寻找艾丽·凯沃，探询自己信仰与神秘主义的真谛，找到善与恶的真实面貌，并阻止她的恶行。游戏的情节共分为教堂、森林、监狱、坟场和决战五个部分。俗话说"阎王好斗、小鬼难缠"，这句话真是半点也不假，在游戏里，数量众多的各种僵尸、小鬼儿真的是难缠至极。不过我个人认为，这样的设计既加强了游戏的动作性，又兼顾了游戏的恐怖特点，正可谓是恰倒好处。

说到游戏的动作性，我不得不提一下，"布莱尔女巫"系列游戏最大的特色就是比较注重动作成分所占的比例，在游戏中，玩家在游戏中要经常运用各种适当的法术或格斗技能与敌人做战，这是以前其它同类游戏所不能比拟的。游戏中的法术共分为三个不同的流派：基督教的祈祷、萨满教的习俗以及异教徒的黑魔法。总共算起来，在游戏中共有十大类左右的法术及武器。在游戏开始的时候，主角主要使用一些传统的武器，比如说神圣十字架（棒类武器）和一支手枪，以及由小镇执政官赠送给主角的一支威力更大的霰弹猎枪。随着游戏剧情的逐渐铺开，主角会得到种类越来越多、威力越来越大的武器，用于和不同的敌人进行战斗。

"布莱尔女巫"系列的画面采用了恐怖冒险游戏《夜曲》（Nocturne）的3D图像引擎，当然那是1999年的技术，现在看来游戏中纯3D的场景就太简单了，而且最大的问题是与各种3D显卡经常发生冲突，要知道，它的英文版在国外推出时就因为BUG问题而"名声远扬"。测试过程中我也不幸受其3D引擎的BUG所累，死机无数次，最后只能采用软件3D才能顺利进入游戏。游戏的音乐音效在整个游戏中还算是可圈可点的部分，令人毛骨悚然的音乐对整个游戏气氛的烘托起了很大作用。游戏要求玩家用鼠标和键盘来进行操控，整体的操控性表现尚可。

最后谈谈玩家颇多微辞的游戏汉化翻译。《小镇幽灵》的简体中文版的语文翻译水平实在不怎么样，仅从许多人名翻译用字看就露了怯（比如约定成俗的伊丽莎白·泰勒被写为泰乐，主角乔纳生被写为约那森）。不过笔者发现在游戏安装目录中的WORLD子目录内有所有对话字幕的文本，实在看不惯的玩家，可以用纯文本编辑器打开这些对话文件自己改字幕，最好参考英文原字幕来重新翻译，呵呵……希望外语水平和文学造诣够料的玩家能作出个专业些的字幕文件包出来。■

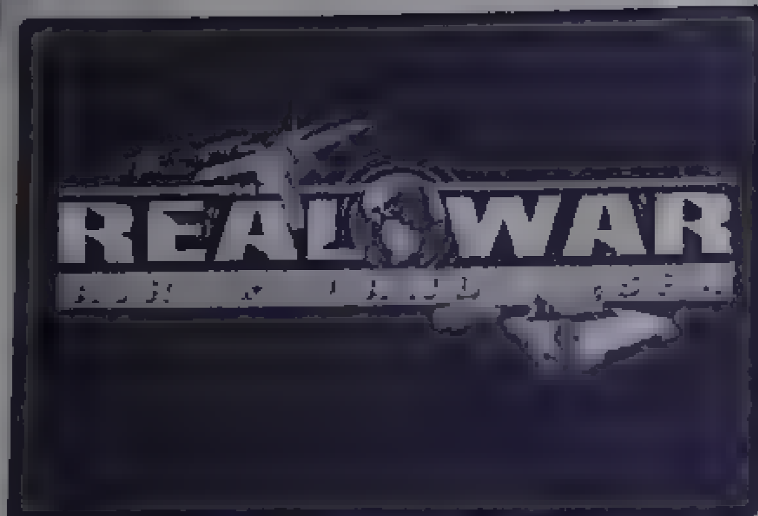
英文名称：Blair Witch Vol. 3.
　　　　　The Elly Kedward Tale
出品公司：Ritual Entertainment
国内发行：欢乐亿派
发行版本：1CD / WinALL
类　　型：动作冒险[AC/AD]
最低配置：PII/64MB 850MB+200MB硬盘
推荐配置：－
3D加速卡：D3D/软件3D
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期：2000.11/2001 11（中文版）
官方网站：www ritual.com/bwp

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
动　　感
故 事 线

优点：给同名电影的爱好者一个互动体验的机会

缺点：BUG太多 图像技术落后

指挥一支真正的陆海空大军



真实战争

文/于翔　编辑/东东

近几年来，美国军队越来越多的采用电脑游戏做为训练教材。当然，并非所有的游戏都可以有幸被选为军事教育软件，一般军方都会通过 OCI 的推荐来选择训练游戏，比如著名的《三角洲特种部队》就是由该公司推荐的。

看到这里，你一定以为 OCI 是一个类似于 FBI、CIA 一样的机构了。错，OCI 其实是美国的一家游戏制作公司，与一般游戏公司不同，该公司的主要经营项目是战争游戏，但其产品并未在市场上大量流通，原因很简单，他们所做的游戏主要是供给美军做训练教材之



用。所以，OCI 的作品在很大程度上是为了模拟真实战争而游戏，而不是简单的为游戏而游戏。

OCI 的新作《真实战争》将即时战略游戏的真实性达到了一个新的高度。

自"C&C"以后，很少有即时策略游戏是完全以现实中的作战单位为蓝本制作。97 年末曾被誉为"未来一年内即时战略王者"的《横扫千军》最终却只火了不到三个月，很大程度上就是因为光怪陆离的场景和奇形怪状的作战单位大大降低了玩家的成就感。

每个战争游戏的玩家都有指挥一支真正大军的强烈欲望，在《真实战争》当中，大家完全可以得到满足。游戏里作战兵种很多，参照美国科学联盟（FAS）的军事资料制成，它们都是军事爱好者们熟悉的东西：MIA1 主战坦克、悍马吉普、CH-47 支奴干直升机、黑鹰战斗直升机、B52 轰炸机、A10 攻击机、路秋莎火箭炮、甚至还有小鹰号航母，涵盖陆海空三军，这是以往任何一款即时策略游戏都没能做到的。

绝大部分单位的比例设定都比较合理。例如机场，大多即时策略游戏里飞机似乎都不需要降落……即使"相对真实"的《红色警戒》，也只给战斗机设计了那么短的一条跑道，在现实中恐怕战机还没起飞就要爆炸了。而我在《真实战争》里第一次建造飞机场时，惊讶的发现这个大家伙居然占了满满一个屏幕。这还没有完，你需要增加一段跑道和一个停机坪，机场才算勉强可用。还可以再往上加些雷达、伪装网等周边设备。

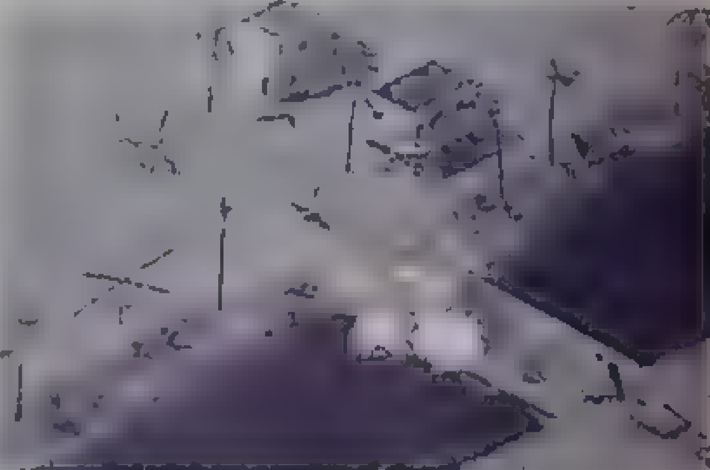
由于完全采用了真实的军事资料，所以兵种特征自然非常明显，比如说机枪兵，在"C&C"或"星际"里，机枪兵是"穷者不嫌、富者不弃"的东西，用他来钻地堡防守或者拆房子往往会事半功倍，这显然不符合实际。在《真实战争》里则不一样，一大队机枪兵去拆一个敌人码头，打半小时才能将其打到冒烟，而火箭筒兵只用几下就可以拆了它，看来 FAS 的军事资料还真没白用。

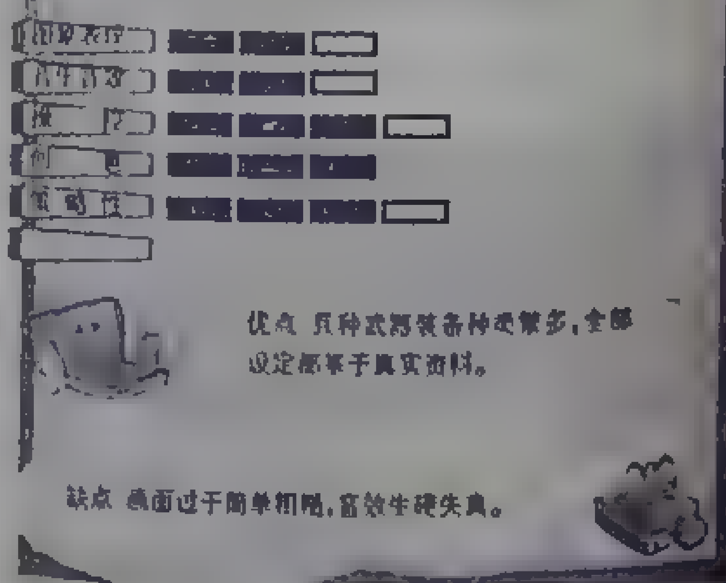
游戏里的资源并非靠采矿获得，而是由运输直升机不间断的运送资源支援。这为喜欢特种作战的玩家提供了大展拳脚的机会，你可以空降一小队火箭筒兵去敌人的大后方，然后静静等待敌人的运输直升机，一来就把它干掉。如此几次，敌人的补给线就被切断了。

一般的即时策略游戏总在中后期演变成人海大战，兵多为胜。为了避免这种状况，《真实战争》采取了兵种上限的做法，每种单位只能制造限定的几个，比如说 B52 这个庞然大物只能造 1 架，而 A10 则可以造 4 架，M1 坦克上限为 15 辆。

由于是 2D 游戏，所以《真实战争》对机器的配置要求并不很高：只要有一部 PⅡ 333/64MB 的老爷机就可以跑起来了，在当今游戏竞相吃配置的时代，这简直是太和善了。■

编辑笔记： 这款游戏最大的不足是画面，只能勉强算是及格。除了作战单位外形比较真实外，地面和房屋都很简单，草地象块大绿板，雪地象块大白板，房屋树木只有几种样式。既然是商业作品，漂亮的外观是不可少的，游戏毕竟不是军事教材。




英文名称 Real War
出品公司 OCI
国内发行 世纪雷神
发行版本 1CD / Win9X、ME、2K XP
类　　型 即时策略（ST）
最低配置 PII333/64MB、8MB 3D 显卡
8 速光驱、100MB 硬盘
推荐配置 PIII500/128MB、16MB 3D 显卡
600MB 硬盘
3D 加速卡 D3D
3D 声效卡：不支持
多人游戏 支持
控　　制：鼠标＋键盘
出品日期 2001 10
官方网站 www.real-war.com

优点 兵种武器装备种类繁多，全部设定都基于真实资料。

缺点 画面过于简单粗略，富较生硬失真。

风采依旧的陈年古董

虚幻竞技场

文/Aan　编辑/月月

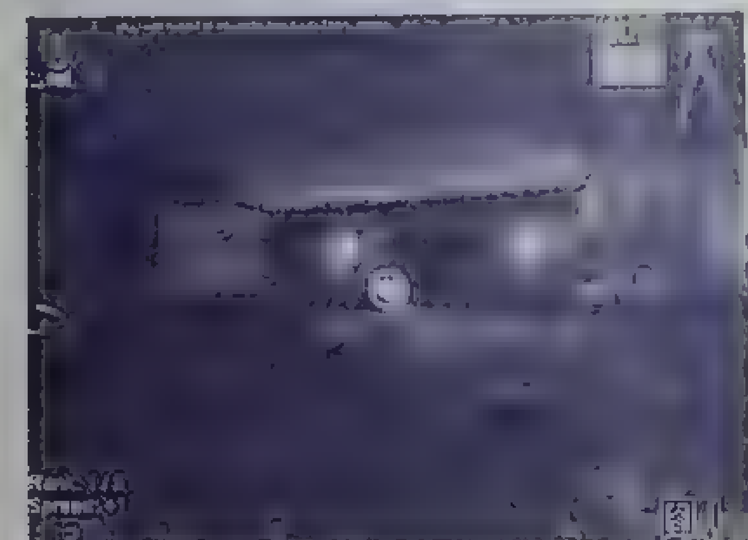
虚幻竞技场——对于众多喜爱主视角射击游戏的玩家来说，这是一个非常熟悉的名字。从 1999 年推出至今，这款游戏仍占据着不少狂热对战玩家的硬盘，就象 id 的《雷神之锤》一样，它并不是时效性很强的传统娱乐游戏，从某些角度来看，也许我们可以称之为工具软件，一种专业的对战工具，这就是"竞技场"。

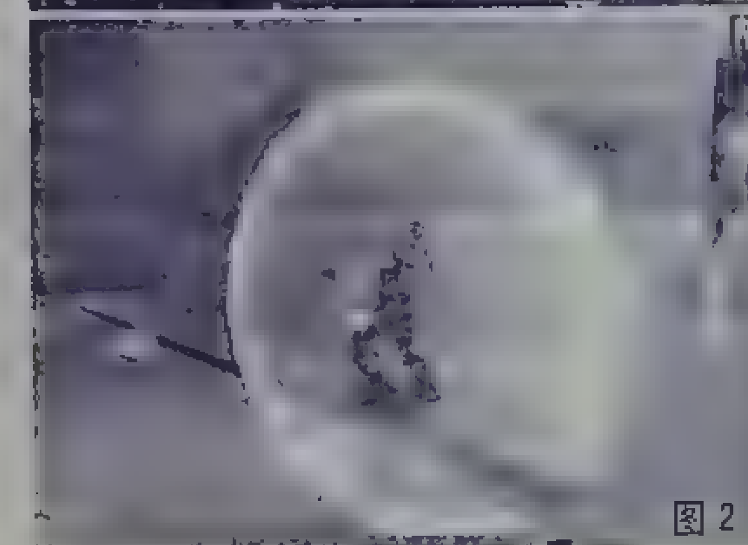
谈到《虚幻竞技场》（后文简称 UT）我们肯定会谈到《雷神之锤Ⅲ竞技场》（后文简称 Q3），也会习惯性地将两者进行比较，但在此我们并不能肯定地说这两款游戏到底孰优孰劣。事实上它们各自具有不同的特色，适用于不同性格，不同要求的玩家。这里我们只希望玩家在看完本文后，找到自己真正幻想的快乐。

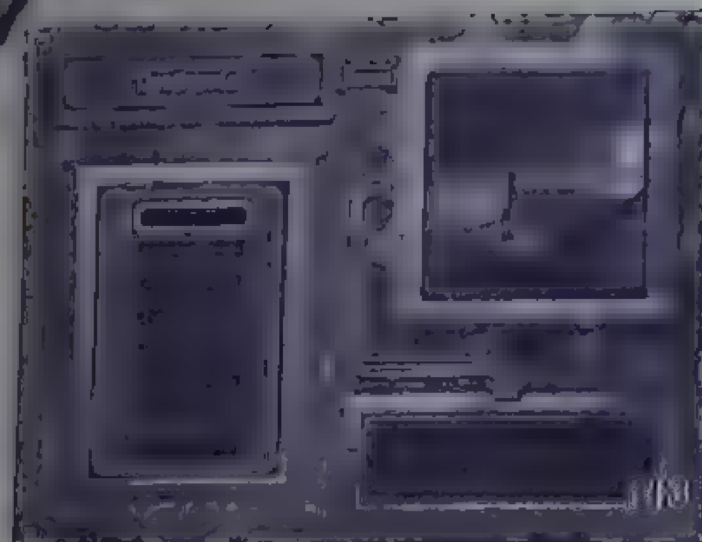
《虚幻》从诞生的那一刻起便将 id 公司的《雷神之锤》作为了自己明确的竞争对象，这种对抗充分地表现在游戏的各个方面。经过了《虚幻》与《雷神之锤Ⅱ》的撞击后，紧接着登场的便是《虚幻竞技场》Vs《雷神之锤Ⅲ竞技场》。单从名字上看，我们已经见到了激烈碰撞后产生的炽热火花，新一轮的对抗正式开始了。

最初的印象自然要说画面表现。《虚幻竞技场》的画面质量较前作有了大幅度的提高，EPIC 的引擎开发能力绝对不容轻视。超过 300 帧画面精雕细琢的多边形构成角色，风格多变的游戏场景，让玩家穿梭于外星战舰、古代废墟或阴森城堡之间。另外游戏中的光影效果和细节描绘也做了相当大的改进，在当今众多 3D 游戏作品中亦堪称精品（图1、图2）。但与此同时，id 拿出了引以为荣的《雷神之锤Ⅲ竞技场》，革命性的曲面图像引擎使 Q3 当之无愧地成为了众多 3D 游戏中的王者（你只要看看显卡评测文章就可以了解 Q3 的地位了）。但超华丽的画面自然会导致对机器配置的过分要求，所以要想流畅运行 Q3 所付出的代价可比 UT 要高得多了。

UT 中的单人游戏模式进行了较大的改进，除去传统的 Deathmatch 和 Capture the Flag 外（图3），又新增加了 Domination、Assault 和 Challenge 模式。在 Domination 中，你需要抢占地图当中的控制点，根据控制


图1


图2



点的占领数量和时间，你将获得相应的积分，最终达到积分标准的一方将获胜（图4）。Assault是激烈的攻防战模式，进入游戏后玩家将首先带队扮演进攻方，你必须在限定的时间内尽快攻入敌人严密防守的阵地完成一系列任务，然后攻防双方易位，先前你花了多少时间完成进攻现在你就必须防守多久。Challenge其实就是高难度的Deathmatch，你必须完成前四种模式中的所有关卡才能进入这个最强者挑战赛。事实上UT中的单人模式也就是连线对战的模拟，这些模式同样适用于多人游戏。从游戏模式上来看，Q3则单纯得多，仍然是死亡、团队、单挑和抢旗这四种模式。当然，对于上面两款游戏模式的介绍，只限于最初版，如果你有兴趣可以在很多相关专业网站当中下载新的模式，尝试更有趣的战斗。举例来说，UT的新模式"火箭竞技场"，在这个竞技场内，除了火箭你别无选择，没有恢复生命值的药包，没有补充弹夹，没有强化装甲，唯一有的东西就是你和你的敌人。另外UT还有一种类似CS的模式"Tactical-Ops"，这里有更多真实的枪支可供选择，更细致的画面呈现，以及更多攻坚的场景，全新的操控方式等待CS的高手们来驾驭。

作为一款FPS游戏，UT的武器设定系统非常有趣。在游戏中你可以尝试13种形式各异的武器，其中包括常见的机枪、散弹枪和火箭发射器等装备。注意以上提到的武器名称只是根据其基本特性而命名的，事实上游戏中武器的外观和性能绝对超乎你的想象。另外UT中每种武器都拥有2种威力、形态不同的开火方式！这里以火箭发射器为例，单击第一火力键正常发射火箭，射速中等，射程远，杀伤力大，射击精度一般；瞄准目标一秒钟左右，伴随着一声蜂鸣，准星变成一个小红圈儿，表示目标被锁定，此时发射的火箭可以在一定范围内追踪移动中的敌人；按住第一火力键，你会看到火箭筒开始连续装弹，可以最多同时发射六枚火箭（装满六枚后会自动发射）！如果在用户界面的Option/Preference/Input中勾选Instant Rocket Fire选项，按住第一火力键将连续发射火箭。单击第二火力键将象榴弹筒一样抛出炸弹，同样地，按住第二火力键将连续装弹，松手后同时抛出。在第一火力中同时发射的火箭是呈放射状射出的，如果先按住第一火力键，再按住第二火力键，然后同时松手，你会发现多枚火箭







将以集束的方式射出（图5）。所以在游戏中你需要根据不同的地形、不同的局势情况选择不同的武器或开火方式。对于武器系统，Q3也为玩家提供了9种武器，但这些装备并没有UT中那些复杂的特性，也许鲜明的特色才是Q3中武器系统所追求的。

另外，除去武器系统以外，在FPS游戏当中移动同样是作战中的关键因素之一。说到移动其实就是大家常说的游戏操作感。当你按着方向键，移动鼠标，然后你的指挥效果会在屏幕上反应出来。你是否真的感觉到自己是自由、随心所欲地在屏幕上的世界里移动？你能否对自己的移动感到完全的"控制"？对于一款成功的FPS游戏，操作感占有极其重要的地位，而对于我们现在谈到的偏重对战的UT和Q3来说，这一点则显得更为突出。相信很多玩家都会承认，Q3在操纵感上是近乎"完美"的，游戏中的移动更客观、更符合物理属性，在空中的速度变化尤其出色，而相比之下UT的移动则略显不足。我想这应该同制作公司的经验有关，大家都知道，id从DOOM开始便一直着手开发FPS游戏。

经过一番比较，我们真的很难确切地说它们之间到底孰优孰劣。这两款游戏同属FPS类型，而且游戏方式也极为相似，同样偏重于连线对战，而在游戏细节方面两款游戏却是各有特色。也许单从笔者个人爱好来说，我更喜欢Q3的单纯，但这并不代表Q3就一定比UT更出色。所以作为玩家，如果你的目的是流畅的操纵感、最华丽的画面、更好的DM地图、更简单直接的武器系统，总之你对多人对战的品质更看重，那么《雷神之锤Ⅲ竞技场》应该是你的首选。但如果你需要丰富的游戏模式、完整清晰的界面、出色的单人任务模式、非传统类型的地图以及全新的武器和攻击方式，那么你的选择应该是《虚幻竞技场》。■

英文名称：Unreal Tournament
出品公司：EPIC games
国内发行：冠君软件
发行版本：1CD/Win9X、WinMe、Win2K
类　　型：动作【AC】
最低配置：PII233/32MB RAM 16MB显卡、
　　　　　2X光驱、120MB硬盘
推荐配置：PII266/64MB、32MB显卡、
　　　　　8X光驱、502MB硬盘
3D加速卡：D3D
3D声效卡：A3D
多人游戏：支持
控　　制：键盘+鼠标
出品日期：1999.11
官方网站：www.unrealtournament.com

图像表现
音乐音效
操　　控
创　　意
动　　感

优点：亮丽画面+丰富武器+趣味模式

缺点：失败的操作感让你晕车般的享受



FIFA时代纵横 1994-2002

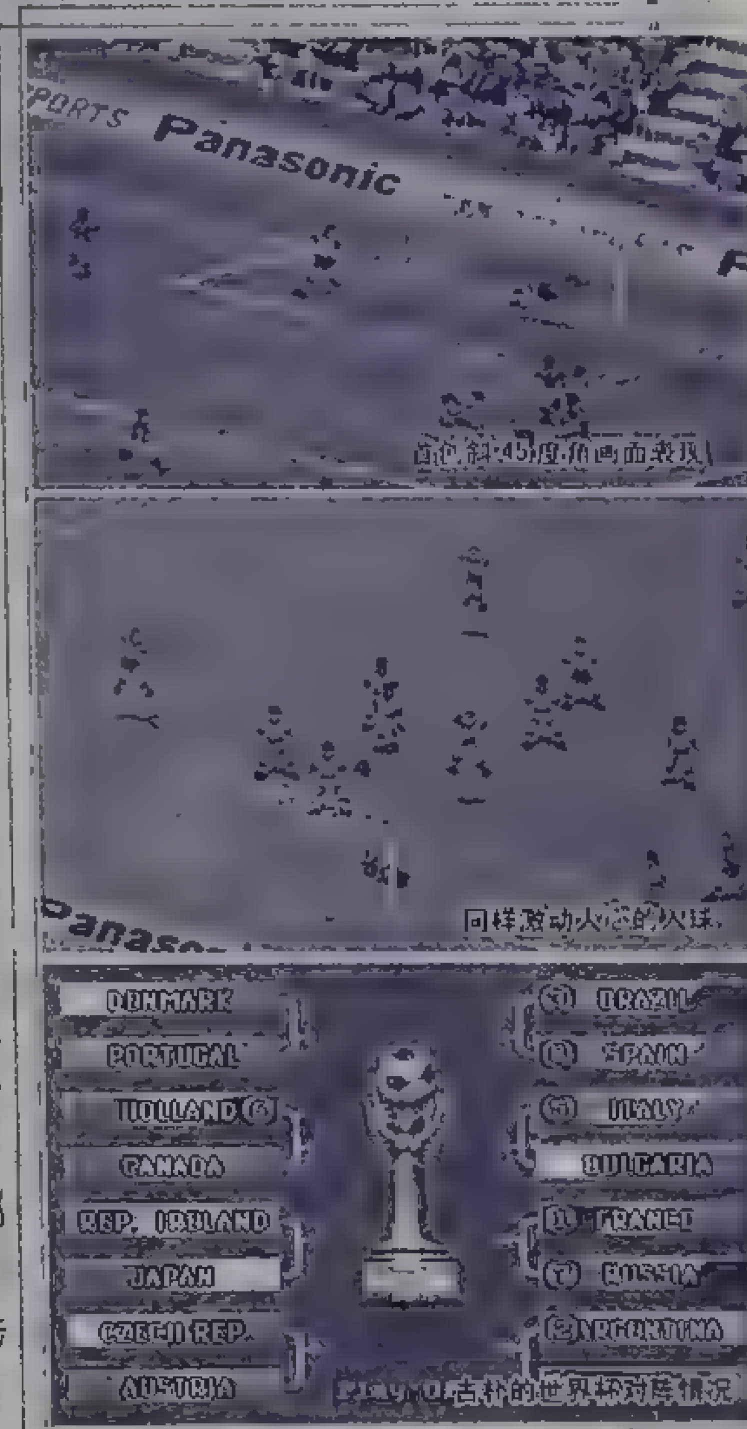
文/gocool　编辑/月月

FIFA一词来自"国际足球联合会"英文词组的缩写，其全称为"Federation Internationale de Football Association"。在1994年的时候，"FIFA"开始正式成为了一个足球游戏系列的代名词。FIFA足球游戏一贯崇尚体现流畅的比赛节奏，同时跨平台的游戏移植使得FIFA系列中的每款游戏都不断吸引着新的玩家加入其中。可以说，到了今天FIFA游戏已经在电脑足球游戏中形成一种权威，甚至达到了垄断的形式。在此我们不妨从这个游戏系列精彩的开始来回忆一下。



在FIFA94出现之前，许多人还不敢想象如何把一场足球比赛装入小小的电脑屏幕，当她真正来到我们面前的时候，伴随一种惊喜和新奇更让许多玩家有种恍然大悟的感觉，原来足球游戏是这样的！

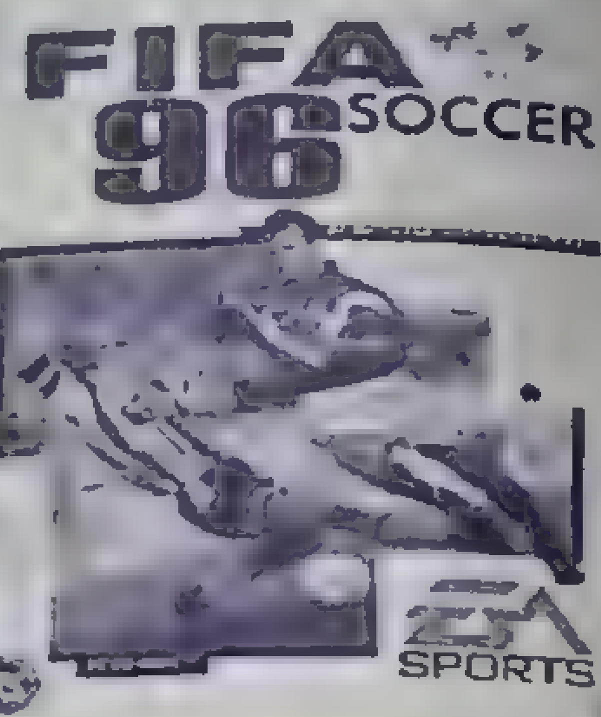
FIFA94作为EA SPORTS的FIFA系列开山之作。她运用了当时流行的386微机硬件和DOS操作系统，利用2D描绘的球员却可以让玩家有一种3D立体的感觉。游戏在操作方面设定的很简单，传球、射门、断球等基本操作以及下底传中等经典战术一直延续至今。游戏中更加引人入胜的是加入了世界杯的参赛队伍，虽然当时的硬件机能使玩家根本辨别不出除了队服颜色不同外，各队的球员在游戏中到底有什么区别，但是仍然会有意识的去选择各自喜欢的球队，诸如巴西、荷兰等。



虽然以现在的眼光看来，FIFA94无论在画面、操作，还是游戏诸多设定和球队、球员的资料上都难以与其后续作品相比；但是在某种意义上FIFA94似乎让玩家在怀旧的同时体会到一种更加亲切的感觉。

FIFA94作为一款很古老的游戏，至今仍然没有完全消失，而目前她的活跃天地已经由电脑平台转移到了家用游戏机上。说到这里或许你会有所质疑，事实上她一直流行于FC机上，而吸引的是一些10岁左右的更加年轻的玩家。我和我的表弟就在不久前进行过一场FC上的FIFA94比赛，虽然在我眼前的一切都远不及电脑上最新的FIFA作品，但是我仍然玩的津津有味，直到我方一名球员挡在对方门将之前而使他开出球反弹进球门，显然现在的我已经不会再把那一幕当作是一个BUG来看待，因为现在那已经变成了一种特殊的乐趣。

从FIFA94开始，EA的FIFA系列开始伴随着计算机硬件而日新月异的发展着，并一步一步逐渐成为了电脑平台上足球游戏的垄断者。



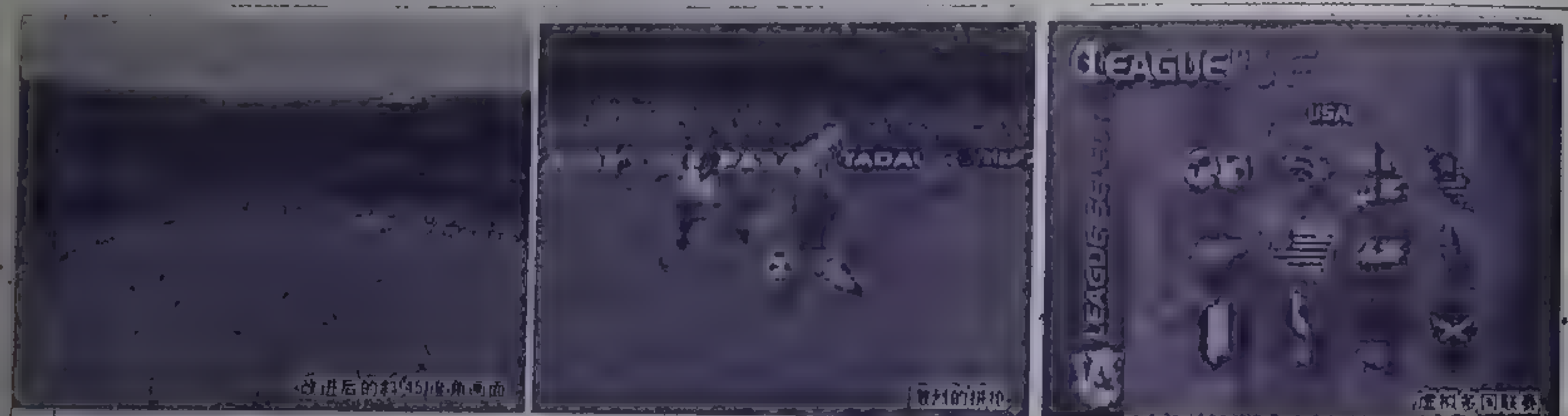
FIFA 系列始于 94，而真正的辉煌势必要从 FIFA96 的出现说起，A、S、D 和方向键可以说是系列的当家法宝，操作方法仍然延续前作。而当玩家亲自置身于 FIFA96 的游戏中时，屏幕中展现的是一座真实的足球场地。在绿茸茸的草坪上，球员们在飞奔，一个精彩的传递接一脚有力的射门，评论员的口中记述着伟大的进球，整个球场被观众的狂热呐喊声所覆盖。一切来得那么简单，一切又来得那么自然，正是这短暂的瞬间从此吸引了无数的足球游戏玩家，正是这短暂的瞬间标志着一个伟大游戏系列的开始。

FIFA96 可称为那个时代的经典游戏，作为一款 DOS 时代的作品，除了清晰逼真的画面；流畅的操作感；评论员激情的解说；以及火暴的球场气氛外，EA Sports 这个名字也随之被游戏玩家所熟悉。在中国许多的玩家对于 FIFA 的感觉是很强烈的，过去壮志始终难酬的时候，FIFA 似乎成为他们最好的发泄工具，在这里他们可以使用真实名字的国家队去打世界杯并最终夺冠。因此，可以说 FIFA 将游戏与足球这两种文化完美地结合在了一起。

传球、抢断、射门可以说是 FIFA 系列游戏的基本功，尤其在 FIFA96 中面对着由程序设定而强化了的门将，一脚精彩的射门固然让人求之不得，而此前不可缺少的要去做些传球、跑位等组织工作。FIFA96 里的技术应用较之后续作品要简单的多，夙如组织进攻的时候可以考虑中路或是下底。如果选择中路进攻势必要多进行传球来撕破对方的防守线；如果选择下底的话则比较简单，只要注意配合中路接应的队员，并利用这名球员头球指数高的特点来破门。

FIFA 的设定，似乎很符合足球的规律，一切都似乎是不可预知的，在球场上会经常上演弱队战胜强队的一幕。在 FIFA 游戏中，自然电脑的 AI 是绝对要逊色于玩家的，我所要说的是进球的随机性很强。在游戏中你随时要注意按射门键来进行 "补射" 工作，或者事先来一些 "乱射" 以期待门将击球倒地后的补射机会。

请原谅，时间的推移的确是能够消磨许多记忆。在我的记忆中 FIFA96 这过去的辉煌、经典，毕竟也因历史久远而变得没留下过多的印记。



虚拟各国联赛

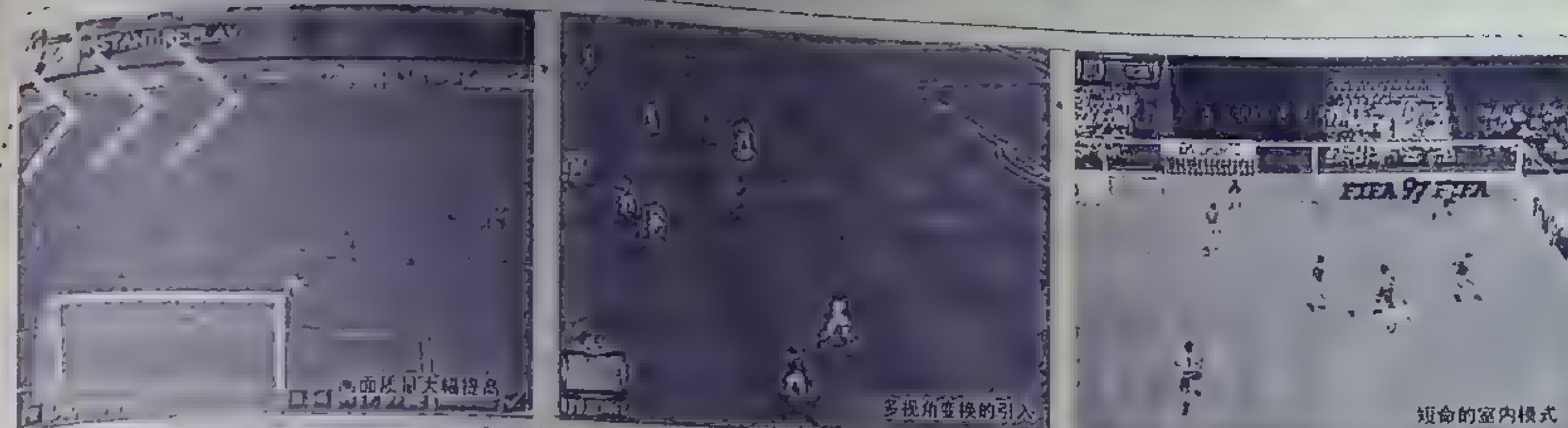


FIFA
Soccer 97
EA SPORTS

随着时间步入到了 96 年底，FIFA97 终于登场了。与前作有很大不同的是，由于 win95 的广泛使用使得该游戏系列从此运行在功能强大的多媒体平台上，这似乎也预示着其后续作品将会越来越出色。

FIFA97 中新增加了转会的功能，这样作为玩家的你可以按照一定的转会规则来购买或者是交换球员。不过遗憾的是转会费是固定的，不能象其兄弟 "足球经理" 系列一样来提升球员的身价。幸好，如果你选择超级强队的话，依然可以吸引到许多大牌球员来为你的球队效力。在这次的游戏中，令人感到新奇的是增加了室内足球的比赛模式，虽然这个想法并没有持续很久，但是在当时来说确实吸引了部分玩家去一试身手。由于玩家更青睐于进行室外的比赛，再加上室内比赛模式由于场地狭窄，进行过程中更容易出现玩家操作的失控，简单说就是不讲配合胡乱射门。基于这一点，也正是室内模式在系列的后续作品中没有被延续的主要原因。

在街机平台出现的 VR 足球系列一直享有盛誉，也正是考虑到该游戏系列的如此成功，所以作为 FIFA 的制作人员，自然将 VR 系列的独特视角引入到了 FIFA 系列中，大致算来玩家这次可以变换 9 种不同的视角来进行比赛。虽然这个想法使得部分玩家可以在游戏中体会到与以往不同的乐趣，但是这却违背了 FIFA 系列秉承的宗旨——简单和流畅。直到今天从 FIFA97 开始出现的可选择不同视角的比赛模式，也只有 "Tower" 一直作为标准被广泛使用着。



多视角变换的引入　短命的室内模式

如果要谈 FIFA97 的操作，必然会受到新出现的 "按键时间决定动作力度" 的影响。通常在运球的时候需要一直按住 S 键来提高跑动速度，在正对球门的时候可松开 S 来达到将球从门将腋下推入大门的目的，或者直接按 D 键来射门。而此时出现的前锋利用反越位直接进球的现象，想必也是基于这个按键时间影响力度设定的。FIFA97 取消了双键组合出现特殊过人动作的设定，也再不会出现球员掷边线球时，因把球反掷出界外而失去发球权的问题。基本的进攻套路并没有多大改变，玩家仍可以采用下底传中的战术，给在门前抢点的己方球员制造头球破门的机会。玩过 FIFA97 的朋友都一定知道这种必进的方法，FIFA 系列从此开始隐约预示着 "bug" 的出现将要成为系列的流行趋势，这次在 97 中首次登场的 "bug" 则是沿球门 40 度角的必进射门。

FIFA97 匆匆的来，又匆匆的去。谁都知道接下来的足球史上要有一场伟大的盛事，一支球队将要缔造新的时代，而 FIFA 系列的下一部作品更让万千的玩家期待。

虽然在这个时候有人还弄不明白为何 FIFA97 如昙花一现，但 FIFA97 只是个过渡产品却是不争的事实。UBI 软件公司为了迎合将要在法国举办的世界杯赛事，在 EA 的 FIFA98 上市后不久就推出了一款名为 "World Football 98" 的游戏。两款游戏的前后推出，游戏公司的商业目的是明显的，而作为玩家来说 FIFA 系列依然在首选之列。

FIFA98 的画面增加了天气的变化，甚至一时有许多购买 voodoo 显卡的玩家就是为了看到游戏中下雨和下雪的景象。游戏与前作相比增加了许多新的设计，首先是游戏终于可以存储那些精彩的进球了；其次提供了球队、球员的修改工具，你可以更改球员的样貌、队服等，还可以对球员的各项数值进行修改。代表特殊过人技巧的 alt 与 ctrl 键的出现给玩家焕然一新的感觉。同时在游戏中进球不会再象前作那么容易，新增加的门将出击往往可以轻易将对方组织的一次攻势化解，而同时防守方后卫也会利用贴身紧逼来断球或是直接大脚解围。新一代作品在起脚射门时，球员射门数值将起到决定性的作用，尤其是使用一些二流球队时，进球更难上加难。但是可以说越是辛苦得来的就越让人珍惜，所以当玩家再看比赛精彩射门的重放时心情一定格外舒畅。

从 FIFA98 开始，玩家开始重视球队的阵型，由此甚至引发了一场关于阵型之间是否相互克制的讨论。事实也是如此，在游戏中阵型的设定自然影响着球员在场上的占位情况，相应的各种适合不同阵型的战术也应酝而生。例如被认为攻守平衡的 4-4-2 阵型，两个边前卫可以进行助攻，与前锋相呼应继而形成边路的突破传中。同样在对方进攻的时候，己方防守人员也较相对充裕。"进攻就是最好的防守"，4-3-3 阵型正好应了这句话，三前锋的设置足以将对手的防线拆得七零八落，但是中场人数较少的弱点也不可避免地暴露出来，一不小心就容易被对方从边路突破。5-3-2 是典型的防守阵型，似乎许多玩家更喜欢选择这种阵型来打防守反击，快速的通过中场所以不需要太多传递，两位强力前锋担当着射门的重任。

"二过一" 是现代足球比赛中时常出现的一项过人动作，这次运用在 FIFA98 中可以打出精彩的小配合，从而为射门创造机会。想要在游戏中使用这项技巧并不难，只需利用 Q 键和 S 键与电脑控制球员进行相互的配合，当然前提是要注意进攻时的跑动位置。

FIFA98 最大的卖点就是玩家可以通过游戏来带领一支球队去夺得世界杯，但是想得到这份荣誉却不容易，首先要从外围的小组赛开始打起，直到取得世界杯的入场券。当然难度的增加使得游戏就如同真实的足球比赛一样，运气常常也会左右比赛的进程，毕竟在不久后我们的中国足球队将代替昔日的 "橙衣军团" 荷兰队站在 2002 年世界杯的赛场。



精彩的过人特技

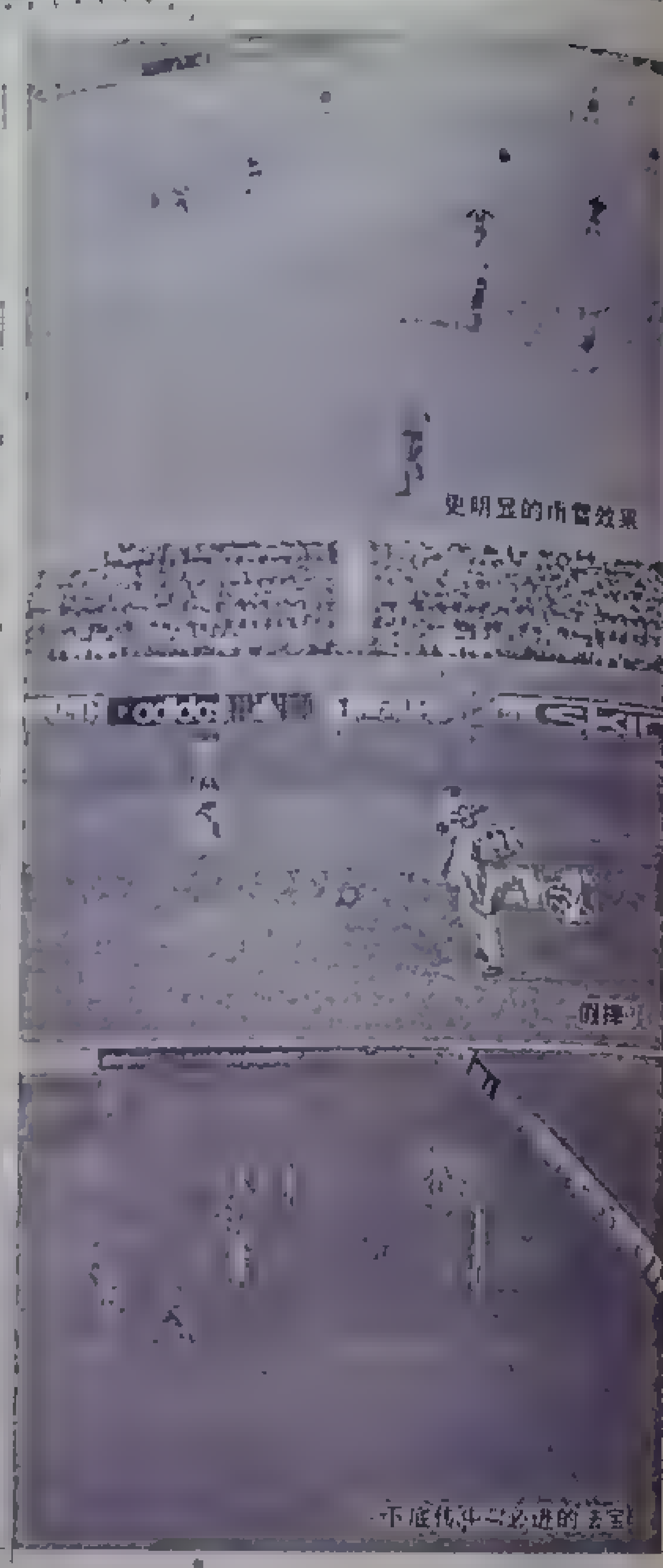


于前一年的年底发行新产品似乎是 FIFA 系列的一贯做法，98 年底 FIFA99 的出现不仅重新带动起一股足球游戏热潮，更借助网络的普及使得许多玩家可以通过互联网相互切磋技艺。

FIFA99 比之前作在游戏引擎上并没有重大突破，但是新增加的众多游戏内容足以使每个热爱她的玩家欣喜上好一阵子。首先是游戏突破性地包含了 12 个国家在内的近 200 多支球队；杯赛、联赛一应俱全，增加了会“突然死亡”的金球赛模式，玩家还可以自定义比赛名称，自定义一些著名球队，如拜仁、曼联、尤文图斯来直接入围，新增加了多种球员进球后的庆祝动作；而不能不提到的是，游戏新增加的体力数值一项，在比赛中任何球员都会因时间而受到体力下降的影响，体力状态差的球员最明显的感觉就是在场上跑动的速度会越来越慢。还有就是首次引入了“假摔”这个动作，虽然这个创意在以后的系列游戏中并没有再次出现，但是我们不可否认 FIFA 系列一直在努力向着表现一场真实足球比赛的理想迈进。

曾经有人说过 FIFA 系列从诞生的那一天起就象是为边路进攻而专门设计的：从 FIFA96 的长传冲吊、头球攻门到 FIFA97 的斜吊禁区、鱼跃冲顶，再到 FIFA98 近乎疯狂的 5-1-4 阵型，边路进攻几乎成了 FIFA 足球的代名词。而在 FIFA99 中，边路进攻的重要性自然没有被削弱，但同时更加强调了团队的整体组织配合。

谈到 FIFA99 的进攻，许多玩家都会觉得 FIFA99 中的球员总喜欢“跳来跳去”，夹球跳跃这个新颖过人方法的出现大概是源自于 98 年世界杯上脚穿红、绿球鞋的布兰科夹球跳过两名韩国球员封堵的精彩情景。至今在许多低档配置的网吧中依然会见到 FIFA99 的画面，而一些玩家仍然对其情有独衷，FIFA99 中传球的准确性远远高于系列的其他作品，正因为如此，传球加跳跃过人常常是最行之有效的进攻方式。



更明显的雨雪效果

假摔



在新千年即将来临之际，FIFA2000 如约登场。开场动画依然是那么激情四射，耳边回荡的那首由 Robbse Williams 为 FIFA2000 创作的主题曲更是活力十足，这次一向崇尚进攻的 FIFA 系列得到了进一步的升华。

游戏的画质再次得到提升，虽然许多设定早已被玩家所熟悉，但是现在玩家有机会亲自带领历史上各个时期的著名球队，想一想贝利与马拉多纳同场竞技会让你有怎样的新奇感受。而数值的自由修改更可以任由玩家创造出一支超级球队。除此之外，本作的改变更加侧重于对游戏速度感的体现以及对球员各种过人动作的深入刻画。

FIFA2000 在继承了前作中的造越位和围抢的基础上新增加了意识传球键 Q，从而在比赛中常常可以传出一些身后球。另外更为细致的是对于球队阵型的调整，玩家可以调整适合自己战术的各种进攻阵型。在 FIFA2000 中，特殊动作不再象前作那样需要玩家运用许多烦琐的组合键，当然与此同时某些动作也就随之消失。E 键具有护球的作用，可以在短时间内确保球不被对手抢断，按动 Alt 使球员做出 360 度转身动作，这也是 FIFA2000 以后最常用的必杀技般的过人手段。Shift、Ctrl 则是挑球过人和晃动过人，不过在日后的比赛中却并未见有玩家善于使用。说到这里不能不提及由日本科纳美推出的 WE 足球游戏系列，常常有 WE 和 FIFA 的玩家在讨论哪款游戏更为真实的问题。FIFA 系列在此时已经成为跨平台的游戏作品，而 WE 系列只局限于家用游戏机平台。WE 玩家似乎更倾向于用 FIFA 游戏中的球员动作来作为 FIFA 游戏不真实的论据，最明显的就是那 360 度的转身过人。的确在现实比赛中，球员的确很难在紧张激烈的赛场中连续做出这个动作，但是要做出这个动



精彩的头球冲顶

更真实的技术动作

作却并非不可能。法国著名球星齐达内在 2000 年的世界足球明星邀请赛中就曾经一展这样的身手，由此可见一斑。

在现实中如果哪位球员具有精湛的任意球本领，那他离成名的时间就不远了，例如贝克汉姆和齐拉维特都能施展一脚出色的任意球。而令广大球迷所熟知的罗伯特·卡洛斯更是在四国邀请赛上施展了惊世骇俗的任意球脚法而扬名世界足坛。在 FIFA2000 中，用定位球得分成为许多 FIFA 高手看家本领。使用 Alt、Ctrl 键来调整射门角度，按 S 键蓄力后松开便可射门，而想进球的话，通常角度的准确把握才是关键中的关键。

提到 FIFA2000，最令国内玩家骄傲的是由于该游戏成为当年在韩国举办的世界游戏大赛的比赛项目，中国的四位 FIFA 高手终于走出了国门。相对于星际和 Q3A 而言，中国的 FIFA 高手的游戏技法更接近于世界级的水平，Cndi、Fifa-savage、Kite、天启这四位中国 FIFA 玩家创造了这个奇迹，让我们的 FIFA 玩家永远记住他们。

PC CD-ROM



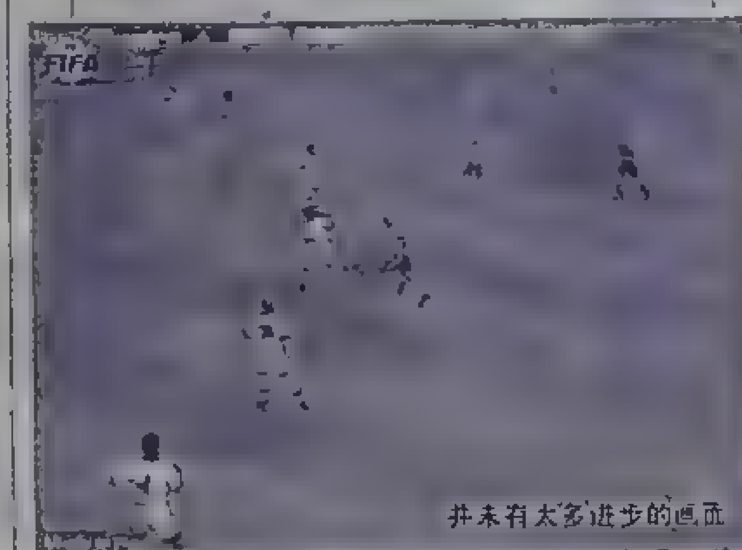
在 FIFA2001 尚未正式登场的时候就有消息传来，该作是由加拿大的一家游戏公司来制作的。加拿大人会做足球游戏吗？事实上这样的想法并不恰当，谁也不能肯定地说，由法国或者巴西人来设计的足球游戏便一定会出类拔萃。

FIFA2001 增加了蓄力射门，一时间对于这种新的设定，众多 FIFA 玩家口中可谓是褒贬不一。经过了一段时间后，蓄力射门已经被许多玩家掌握，在所有的 FIFA 游戏论坛上大家开始谈论着关于 FIFA2001 的各种战术，接下来的则是不断的进行联机对战。

从 FIFA2001 开始，游戏试图平衡进攻与防守这两个方面，由于 D 键射门时的空隙成为断球的最佳时机，而 S 的广泛使用几乎可以破解任何高空球，FIFA2001 的防守被高手运用得几乎无懈可击。玩 FIFA2001 也有很长一段时间了，虽然游戏依然保持了较高的流畅度，但不可避免的是依然存在一些不合理的设定，感觉就想是在机械的进行操作，最明显的例子就是各种角度的蓄力骗角球方法。

我觉得要想在比赛中取胜，还是需要平时在与其他对手比赛的时候总结经验，慢慢的不断培养自己对于 FIFA 的感觉，其中主要在于对球落点的判断，要知道如果判断不准确的话，是很容易失球的。而另一方面，我认为无论是喜欢快攻打法还是喜欢组织，也无论习惯采用何种战术，都需要具有稳定的心理素质，只有保证在比赛中不急不躁才能确保个人水平的稳定发挥。“FIFA2001 从入门到精通”这篇文章是由好友 Cndi 在 FIFA2001 发售中期亲自撰写的。其中详尽描述了从 FIFA2001 的基本知识和技巧到球队的选择，阵型的设计以及游戏的各种 bug 的运用，堪称 FIFA2001 指导教材的典范文章。从单纯的头球、倒钩到 BUG 射门的出现，高手往往善于利用游戏中包含的所有操作技法，并且熟练运用多种阵型，时至今日以北京、上海和新崛起的广东为代表的各种风格打法齐聚一堂。比赛可以作为 FIFA 玩家之间技术交流最好的方式，并且在切磋的同时能够共同探讨和研究 FIFA 的各项操作及技术。

随着 FIFA2001 的出现，随着网络在国内日渐普及，旧的 FIFA 模式或者可以说一个旧 FIFA



并未有太多进步的画面



恐怖的必杀技—— 角球



依然常见的技巧—— 跳跃

时代过去了，新的时代将要来临。玩家已不再只限于在同电脑的对抗中寻找乐趣了，取而代之的是人与人之间的较量，同时也将游戏本身内涵的运动精神表现得淋漓尽致。日前在北京结束的中国游戏大赛上，来自广东的 Windboy 技压群雄夺得了 FIFA2001 比赛项目的冠军，成为了新一代的中国 FIFA 王。可以说这次国内最大规模的比赛将作为 FIFA2001 的终结比赛而落下帷幕，无数的玩家在期待着 FIFA2002 的到来。



2001 年 10 月 FIFA2002 如约在海外发行，通过不同途径而玩到这款游戏新作的玩家几乎都产生了这样的疑问，打着正式版旗号的 FIFA2002 为何在游戏中的球员名单上制作得都如此草率。我们姑且不必为这些事情去纠缠，因为 FIFA2002 的游戏本身已经足以让玩家一窥端倪。

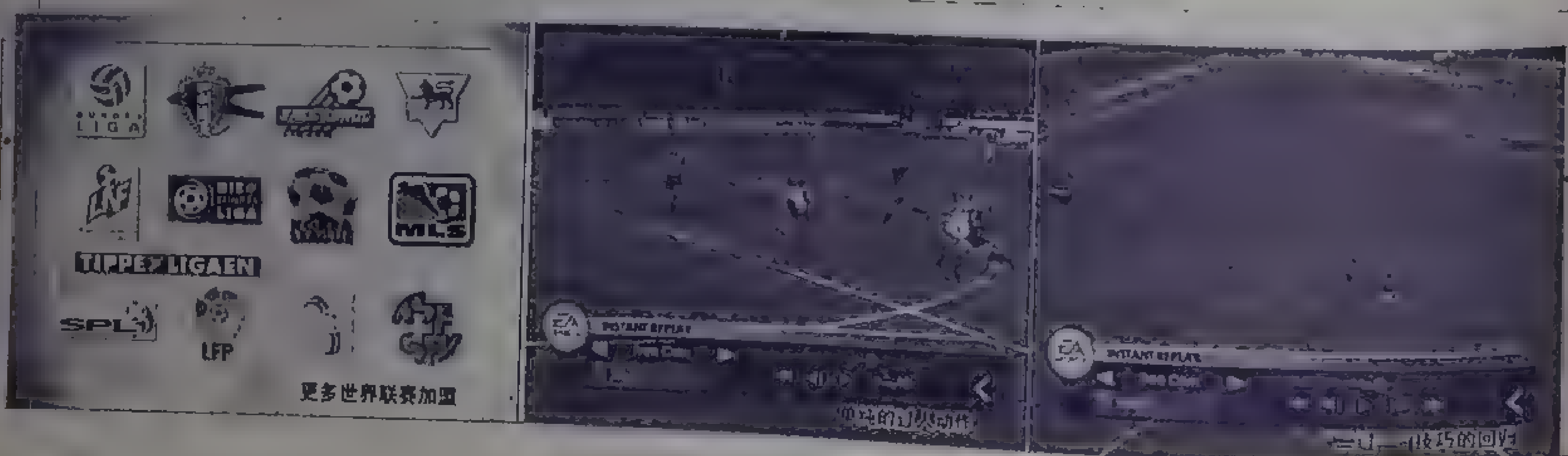
"画面表现得更真实了"，我问过的许多喜欢 FIFA 的朋友都是这么说的。其实如同许多游戏系列一样，其新一代作品未必较上一代作品在图象引擎有大的改变。FIFA2002 所表现出来的现场感，不由得让玩家联想到在 FIFA 的基础上融入了一些"英超足球"的元素，游戏之所以给玩家以新鲜而更加真实的感觉，也正是 EA Sports 善于迎合人们感官趋势的一种体现。除此之外，球员的形象上除了一些大牌球星的样貌得以重绘外，绝大多数球员仍然延用的是 2001 版模型。

计算机硬件和软件的发展常常是相互推动的，但在目前硬件产品仍然处于过渡阶段的事实则表明 FIFA2002 不可能会在技术上有任何革命性的飞跃，显然这远不如实况玩家所体验到的从 WE4 到 WE5 之间飞跃所带来的强烈震撼。欣赏了 FIFA2002 之后，我们可以理解为游戏依然在试图真实表现球员于球场上的各种动作，在按键方面 A、S、D 的作用依然铁定不会改变，Q 键变成了提前跑位或者是控制门将进行出击，W 的作用依然是加速，Z 和 C 来调整弧度，原来的假动作 Ctrl 和 Alt 键被 E 所代替，"二过一"又正式回归到 FIFA 的游戏中，可以通过 A、S 加 Space 键来完成空中和地面的二过一。这次 FIFA2002 除了依然支持手柄操作以外，已经接受了众多玩家提的建议，将自定义按键的操作加入了游戏的选项。

在 FIFA2002 中除了保留原来出现过的杯赛以外，还加入了新的联赛。由于日韩 2002 年将同时举办世界杯，所以该国的联赛也被引入游戏当中，而中国的联赛依然被忽视了，除非出现补丁否则……在目前的版本中取消了训练模式实在出人意料，而更加令人匪夷所思的则是在完全的世界杯晋级模式中，辛苦打过外围赛获得参加决赛资格的队伍将暂时休战。细想起来，这也并非难以理解，相信在 2002 年世界杯正式开赛之前，我们必将会见到一款全新的 FIFA 游戏，就象 98 年推出的"WORLD CUP 98"，届时玩家将继续他们的世界杯之旅。

裁判的执法尺度一直是在 FIFA 前几作中争议最多的话题，对于本作中的裁判，我们也不能期待其有何革命性的提高。由于程序设定的裁判支持往往受着球员铲球时机的影响，这或许便是不少玩家总会对裁判尺度有着不同感觉的原因吧。

2001 年即将过去，人们更加期待的是 2002 年中国足球队站在世界杯赛场上的一刻，而作为玩家来说，虽然早已在 FIFA 的虚拟赛场上无数次享有这项殊荣，但也不妨暂时离开游戏来一起期待这四年一度的足球盛事。■



更多世界联赛加盟

评分说明

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如敌害出现方位）及丰富游戏环境等方面进行衡量。

图像影像

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平，在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当。

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式和战斗模式等方面都是发掘新思路的地方。

优点

指出游戏中的最值得关注的特色。

缺点

指出游戏中不可乎视的缺憾。

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倾重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得"动感"及"故事线"两个评分专属特性，其各占专属特性的 50%加权。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的"平衡性"的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是"最真实"的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

世界架构：在线游戏

在线游戏独有的"世界架构"属性不仅包括游戏的初始环境，也包括游戏者之间因互动而形成的社会关系，它们是否合理、完整、平衡、有趣，将直接影响在线游戏的生命力及对生活在其中"居民"——也就是玩家们的吸引力。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

《家用电脑与游戏》杂志的"游戏评析"栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用五分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。



空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界。

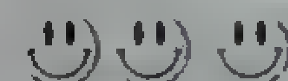
综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。



优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。

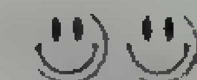
综合评分：值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。



良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。



普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。



及格

单项评分：还好没有什么 BUG，勉强可用。

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

THRONE OF DARKNESS 魔

暗黑武士 完全屠魔大典

文 万能钥匙 编辑 东东

【壹 武士之卷】

人物的基本属性为力量、敏捷、耐力、法力和魅力，修正属性有攻击力、武器技能、装甲等级、生命值、法力值和折扣，另外还有对魔法的防御值（见表1）。

表1

名称	英文名称	作用
力量	Strength	决定人物的基础攻击力，人物的总攻击力=基础攻击力+武器攻击力。游戏中的护甲和武器对力量都有要求，尤其是长矛、钉棒一类武器，对力量的要求较高。
敏捷	Dexterity	决定武器技能。游戏中投掷类武器对敏捷要求最高，刀剑类对敏捷有一定需求，高于力量。
耐力	Vitality	决定人物的生命值。
法力	Ki	决定法力值。面具和护身符都需要有一定法力才能佩带。
魅力	Charisma	决定和铁匠、牧师交易时砍价的技能，可以直接看到打折的百分比。

人物特点和升级策略如下：

一、武士长（LEADER）

武士长属性平均。除了魅力有特长外，其他看起来都没有什么发展潜力。不过稍加计算的话，就能发现其属性总点数高于其他角色，而且武士长对各种武器的精通程度也很好，只要少量敏捷值就可以让武器技巧提到MAX，所以他是完全有价值练级的。

升级时，应着重提高力量和敏捷，具体方向按个人情况来定，如使用刀剑，那么敏捷应高于力量；如使用长柄武器则正相反。魔法点数初期不要分配在低级魔法上，等到5级以后，可升级火系的VITALITY INCREASE（活力之火，每升一级耐力+5点，最高可以提升5级；等于生命值总共可以增加50点）；土系的IMPENETRABLE（岩石装甲，每升一级装甲等级+5，总共可以升7级，35点装甲等级），电系的DEXTERITY INCREASE（移形换影，可以升5级，总共提升25点敏捷）。而且等级别更高时还能使用土系的STRENGTH INCREASE（天赐神力），这样一来，武士长就完全成为近战的不二人选，只要能逾越初期的艰难阶段，潜力不可限量。

至于魔法，由于武士长魔法杀伤力不高，且魔法的级别上限也较低，所以初期不用升级攻击性魔法，将点数完全让给升级技能的魔法即可，以后通过用绿色物品换魔法点数再分配给打击魔法。另外，他的法力值也不用过多提升，因使用打击魔法毕竟是少数，只要达到75点能戴所有的面具就行。

二、弓箭手（ARCHER）

弓箭手敏捷很高，所以可以把经验点用来重点升级力量和耐力。初期150的敏捷足够使用初、中期所有的弓，6级以后用电系的魔法DEXTERITY INCREASE（移形换影）升级敏捷（可以升7级，敏捷+35点），再装备一个加敏捷的挂饰就可以将敏捷升级到200以上，最强的弓也可以搞定。

至于法力，弓箭手也不用提升，虽然他的魔法比近战型的利害，但还是以远程攻击为主，因此还是应该把魔法点数用来升级技能，之后用各种物品就可以保证法力在75以上。

三、巨棍兵（BRICK）

巨棍兵的力量和耐力都很高，是使用长柄武器的最佳人选。升级时应首先升级法力，这样才能够佩带挂饰和面具，之后再着重提高敏捷，力量也得适当提升。而魔法用途不大，除了火系的VITALITY INCREASE（活力之火）和IMPENETRABLE（岩石装甲外），就属电系的DEXTERITY INCREASE（移形换影）了，其他的基本用不上。巨棍兵到了后期作用十分有限。

四、剑客（SWORDSMAN）

剑客是游戏中十分有用的角色，他的初始技能分配敏捷高于力量，擅长使用刀剑，而且可以装备双刀，近战攻击力极强。不过他也有一个很大的缺点，就是升级所需的经验值太多，其他人物升30多级的经验只能供剑客升级20级左右，到后期就会发现剑客升级很慢。

由于剑客的初始倾向十分明显，而且分配已经相对比较合适（可以使用到中期的剑），所以应首先照顾弱项，将耐力升上去，以获得更高的生存性。魔法攻击也具有一定的升级价值。8级以后可以注意各系的元素攻击，还有加速。到了中期，剑客的攻击魔法基本上被魔法所取代，应基本放弃魔法攻击，而将点数放在提升技能的方面，保证后期的近战实力。

五、忍者（NINJIA）

忍者比较中庸，远程和魔法都介于魔法师和弓箭手之间，虽然高级魔法可以接近魔法师的水平，但前期升级困难，所以实用性不强，具体可以参见弓箭手和魔法师的升级方法。

六、狂战士（BERSERKER）

狂战士分配也很平均，不过他有一个强项，就是生命值极高（计算方法不同其他角色，是耐力x2.5），所以也有一定的发展前途，作为肉垫要比巨棍兵强。有兴趣的玩家可以试试。

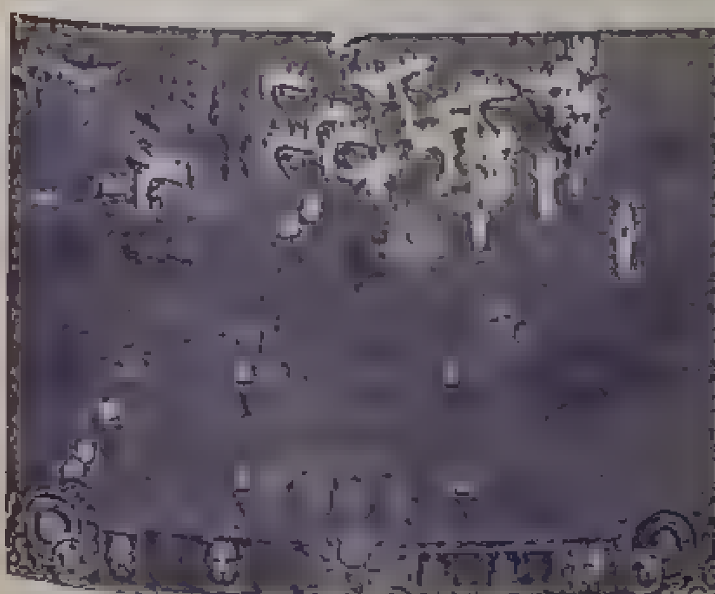
七、魔法师（WIZARD）

游戏中最强大的角色，如果没有有效地升级魔法师，后期的战斗将十分困难。

初期魔法师升级十分困难，因为此时魔法的效用很低，而且很难打到敌人（基本上被近身型的先下手了），所以最好能在城堡的头几层把他单独提出来练一练，等到5级左右，魔法师的作用就表现出来了。因为第5级的魔法VITALITY INCREASE（活力之火）可以让魔法师提高耐力值，所以初期魔法师的经验点数最好分配给力量，以穿着防护较高的护甲。至于法力，由于魔法师初始值就已经很高，所以不用过早提升，等到10级以后再说，到时候加上加强法力的挂饰（最高可以加到80点），很快就可以达到400左右，如果装备吸取法力在40%以上的装备，可以发现他攻击敌人基本不费魔法。

最后提一点，任何一个角色都不要升魅力！初期武士长的150点足够，以后可以靠装备来攒钱，一定要节约有限的经验值。

【贰 操作之卷】



一、铁匠界面

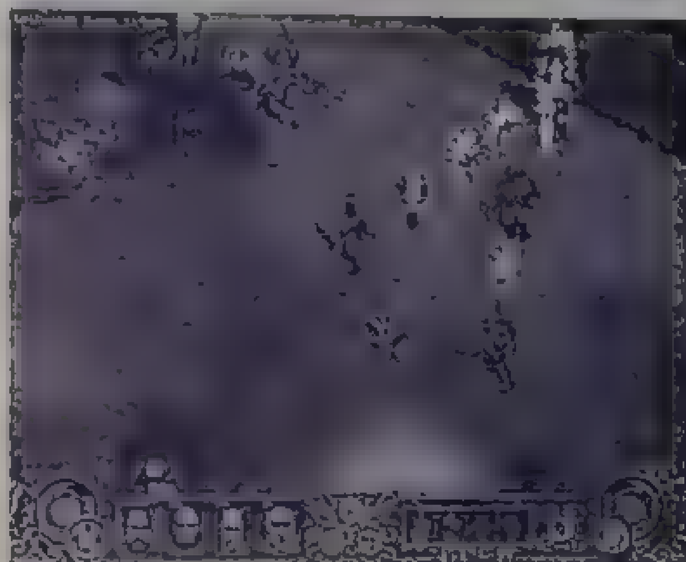
游戏中有两个重要的NPC，一个是铁匠，一个是牧师，完成寻找他们的任务后，就可以随时得到他们的提供服务了。

GIVE：游戏中捡到的白色物品很多，不想要的都可以在这里“送给”铁匠。装备分为近身武器（Melee）、远程武器（Ranged）和护甲（Armor）三种，铁匠得到后，可以转化为相应的点数，以供武士们进行打造。

MAKE：打造装备。打造装备必须具备两个条件，一是有足够的钱（一般来说用不了多少），二是必须有之前提到的点数，越高级的装备花费也越高。

REPAIR：不用说了，修理装备。

CUSTOMIZE：定制魔法物品。这是游戏中十分重要的部分，也很有意思。在这里，你可以给带有洞（Slot）的武器或者护甲镶嵌物品以增加魔法属性，镶嵌后的物品显示为绿色，镶好



的装备也可以拿来查看结构，不过要记住，镶进去的东西可就拿不出来哦。白色、绿色和蓝色装备都可以进行镶嵌。

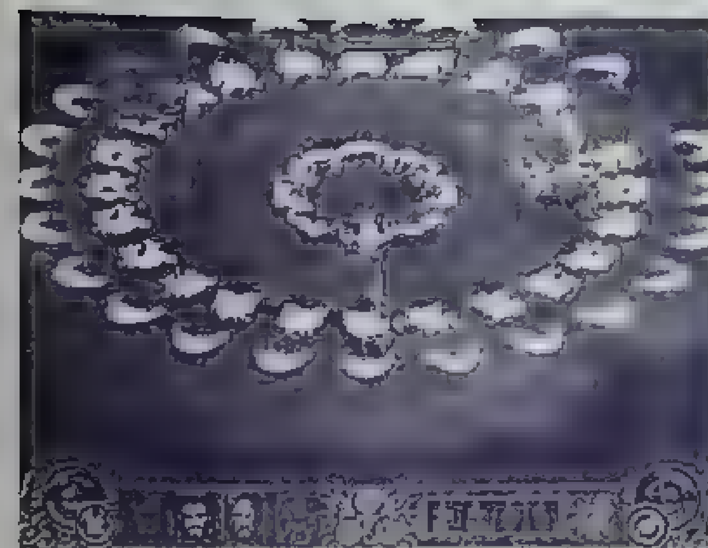
二、牧师界面

OFFER：在这里可以用绿色物品和蓝色物品换取用于升级法术等级的点数。换取点数只要点选物品，放在相应的神像上即可，然后可以看到一个百分比，这个百分比达到100%就得到一点。四个系别的法术在这里是独立的，所以向哪位神明进献就只能得到哪位神明的恩赐，其他系别的点数不会改变。

BUY：买药。游戏中有四种药水，红色（HEALTH）补血，紫色（KI）补法力，绿色（RESTORATIVE）两项都补，黄色（REMEDY）解毒。药水买完以后稍等一会就会有新的供应上来。

INDETIFY：鉴定物品。游戏中只有绿色和灰色物品需要鉴定。

PURIFY：净化物品。灰色的物品是被诅咒



的，所以即无法使用，也不能进献给神明，必须经过净化过程方可。

注意：铁匠和牧师的工作都是即时进行的，往往需要很长时间，尤其是铁匠，到了中后期打造或是镶嵌一个装备要接近4分钟。这个时候不要白白干等着，可以把铁匠界面先关掉，继续向前打，等到工作完成会有提示。

三、领主界面

按下D就可以进入，在这里可以更换队员。左边为战斗中使用角色，右边为配用，中间有一个“气”槽，复活队员和更换队员都要消耗一定的“气”，不过它会自动补充，这一点不用担心。

四、阵型编辑和角色编辑

在阵型编辑中，有十二种预设阵型可供选择，选择阵型后，电脑会自动按照参战的角色分配位置以及攻击方式。如果玩家对预设的阵型不满，可以自行编辑，调整阵型的位置距离、攻击方式（近身、魔法、远程）以及攻击态度（主动性、防御性）等等，以达到最佳效果。阵型在游戏初期比较有用，到后期就失去了效用，因为敌人的面攻击魔法和击退太强，阵型很难保持。另外，如果没有使用阵型，常常会出现一种情况，就是遇到强敌后，玩家指挥一个角色逃走了，但是其他人还在后面混战，此时按下R就可以让他们跟着撤退。

角色编辑并不是很有用，大致上就是决定角色的首选、次选攻击方式。

五、常用快捷键一览表（见表2）

魔法和阵型的自定义和《暗黑破坏神》中的

表2

快捷键	作用
F1~F4	选择队员
F5~F8	选择阵型（自定义）
F9~F12	选择魔法（自定义）
1~4	使用药水
C	人物属性
I	物品栏
Q	任务一览
T	设置阵型
S	魔法列表
X	切换武器
R	逃跑
M	小地图
D	领主界面
B	铁匠界面
P	牧师界面
Alt	显示地上物品名称
空格	顺序切换队员
%（Ctrl+5）	快速存档
^（Ctrl+6）	快速读档
↑↓	显示对话内容

技能定义一样；药水在游戏中有四种，按照种类自动排放在快捷栏里，用完后电脑会自动将物品栏里的补充上来（类似《奥秘》）；↑↓的功能可以把漏看了的对话内容重新显示出来；逃跑的功能能让其他非控制队员放弃主动攻击，整队前进；另外，鼠标上也有些小操作，比如右键点击人物头像显示物品栏等等。

【叁　冒险之旅】

《暗黑武士》的任务设置比较有意思，因为游戏开始时有四个家族的城堡可以选择，所以也会直接导致任务的变化。战略任务总共有十二个，这些对每座城堡都是相同的，内容没有变化，不过由于每座城堡所处的位置不同，任务的顺序会有一点点改变，在以下的任务介绍中，会给大家提示，以免遗漏。单一任务在游戏中是赋予角色的，每座城堡都有三个，当游戏进行到特定位置，或是遇到特定的人物、事件时，任务就会展开，而且会"SHUA"地出现一段动画（黑屏 ~ 别以为从游戏里跳出来了^_^）。单一任务的完成一般都会有不错的回报，所以建议大家全部完成，会对主线的进行帮助不小。

游戏的小地图上都有明显的行动路线标示，初期的任务为黄线（四座城堡之间的），后期为蓝线（通往黑暗领主之城的），如果提前进入蓝线就会有大名提示，警告你不要过早进入，敌人的实力很强。嘿嘿，如果不信的话，可以先 SAVE 一下进去看看。

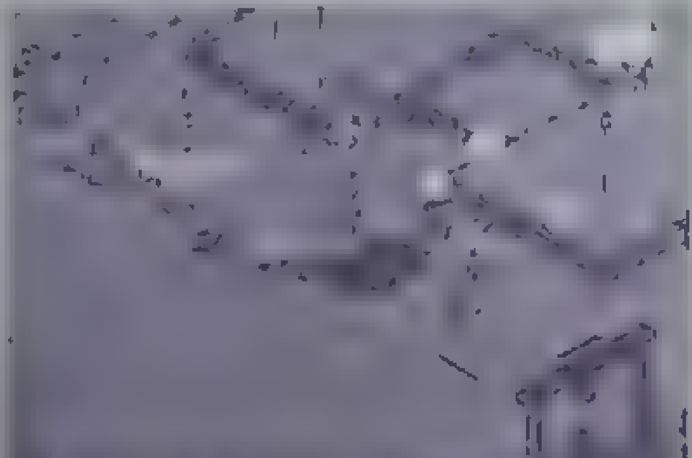
战略任务部分

任务一：从黑暗领主手中夺回城堡
获得方法：游戏开始时大名给予。
任务简报：
1、找到入侵军队的将军并且杀死他。
2、在我们的传送门附近找到黑暗领主的魔法师，在他召唤援军前干掉他。

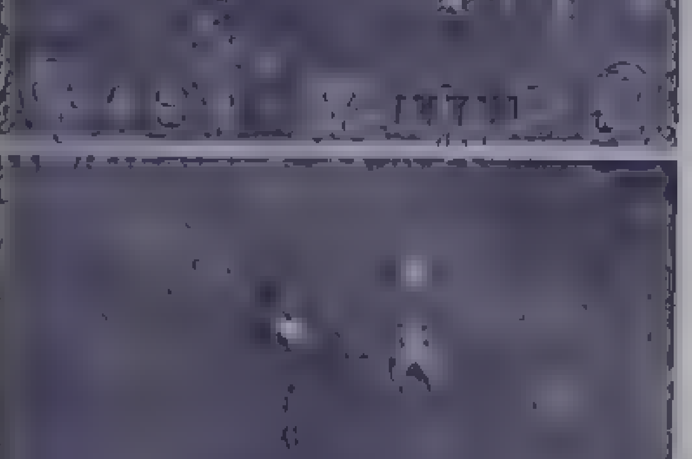
游戏开始后，首先要控制最初的三名武士开始战斗。城堡里的战斗不太困难，在城堡中还可以遇到其余的四名武士，在他们加入后就可以调用。

四座城堡结构各不相同，不过不论选择哪一城堡进行游戏，都会在底层遇见敌人的将军，所以最好在这时候就编辑好阵型，远近程搭配妥当将其干掉。注意一点，在城堡战斗的这个期间，捡到的物品是无法修复和兑换的，但也不要忘记丢[illegible]的物品[illegible][illegible]或[illegible]，所以可以将重要物品[illegible]放），当找回铁匠后，它们全部[illegible]，且只要花费很少的银两。[illegible]的物品可放在铁[illegible]，以保持完好的物品。

从城堡中出来后，在外面可以找到传送门，镇守传送门的是敌人的魔法师，还有大量的僵尸弓箭手，难度不小，最好先将周围的弓箭手杀死，然后再对付魔法师，否则攻击总会被弓箭打断。对付魔法师时，要让近身格斗和







远程武器对半，因其法术击退力很强，且跑动比较快，所以只有用近身武器将其逼在角落，同时远程武器打断他施法。一旦形势不妙就走为上策，刚好可以利用传送门逃回大名那里。

另外，杀死敌人将军可获得一把罕见武器（蓝色），杀死敌人的魔法师则可得到佛陀系列的一件物品，以后经过其他的三个城堡也都是一样，所以建议大家在游戏时将『Alt』键按下，查看地面散落物品的[illegible]，以免遗漏宝物。

任务二：找回城堡里的铁匠和牧师
获得方法：从城堡里出来后大名给予。
任务简报：
1、铁匠和牧师在城堡受到攻击时逃往城外了，找到他们！
2、牧师仍然失踪，找到他，我们需要他的帮助。

这个任务在向下一座城堡行进途中即可完成。铁匠在我方城堡的门口。牧师在城郊，沿黄色路线向下一个城堡前进，走出我方城堡的范围后就可以看见他。行动时注意大名的提示，以免走反方向（如果走反就见不到牧师，接不到其他任务），提醒大家一点，游戏任务的顺序在地图上总是顺时针的哦。找到铁匠和牧师就可以获得他们的服务了。

任务三：解救被捉的村民
获得方法：在找到牧师的地方，有一个持刀而立的 HEADSMAN，同他对话即可获得。
任务简报：
村中的妇孺都被黑暗大军捉走了，如解救他们，就能增加人手协防城堡。

以 MORI 城为例，接到这个任务后，沿黄色路线前进，很快就能到达村子（出村口的地方为传送门 MORINO VILLLAGE），在村子中间可以找到人肉磨，一个拿着两把大镐的德布在旁边，周围还有一群小鬼。将它们消灭掉，然后在磨盘附近可找到被困栅栏中的村民，将栅栏"打破"，然后和村民对话，任务完成。

其他城也依此类推，ODA 城的任务在传送门 YAGYU MUNEMORI'S MANSION 附近的村子；TOKUGAWA 城的村子在传送门 BORDER STATION 和 TOKUGAWA 城之间；而 TOYOTOMI 城的村子在传送门 TA-KE FOREST 附近。

任务四：前往下一个城堡寻找盟军。
获得方法：从我方城堡出来时获得。
任务简报：我们需要更多武士的帮助，到盟军的城堡去，找到他们的大名，看看能否派武士来援助我们。

这个任务比较简单，只要一路沿黄色路线走下去即可到达下一城堡。每个城的目标都不相同，MORI 往 ODA 走，ODA 往 TOKUGUWA，顺时针推一下就行了。到达下一座城堡后，注意开箱子前换上"赚钱装备"，一般来说城堡里箱子里的钱会多一些。最后要记住彻底搜索城堡，尤其是要杀死驻守在这里的魔法师和将军。

找到这个城堡的大名时，发现他已被杀死了，于是向下一座城堡前进。

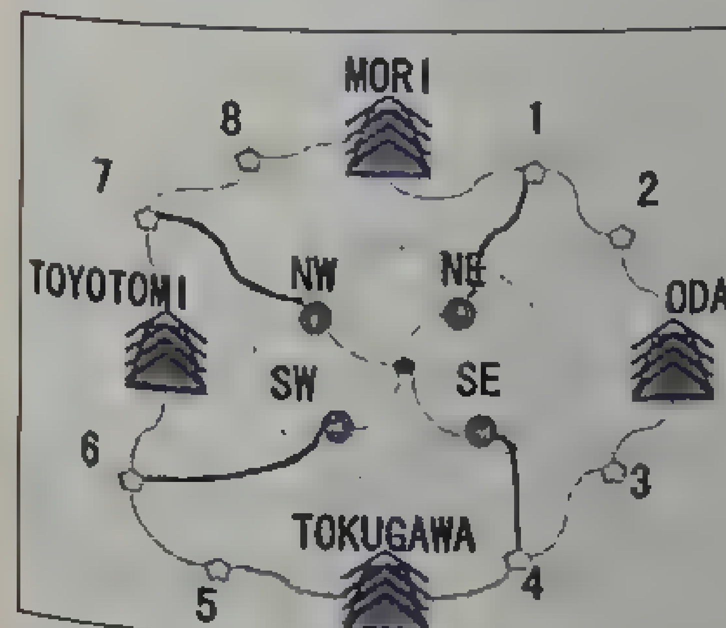
任务五：找到绞肉机并且杀死灵魂收获者！
获得方法：MORI 城，在传送门 YAGYU MUNEMORI's MANSION 旁边有一个大的村庄，进入后向西南的方向走，路过一片菜地后可以找到一个人肉磨。同人肉磨旁边倒下的人对话，即可接到这个任务。ODA 城、TOKUGAWA 城、TOYOTOMI 城的任务接受地点类推一下就行。
任务简报：黑暗大军正在逐个扫荡村庄，他们榨取人类的灵魂，用死尸制造军队，阻止他们并且救出村民！

这个内容同任务三，也是解救被德布关押的人。MORI 城的目标在 TOKUGAWA 和传送门 BORDER STATION 之间，在黄线以北的方向。其他城堡任务类推，都在完成剿灭叛军任务之后的村庄里。

任务六：控制所有的传送门。
获得方法：在控制第一个野外传送门时获得。
任务简报：为了阻挡黑暗大军的进攻并且向他们发起反击，我们必须占领野外的所有八个传送门。

这八个传送门分布在四座城堡之间的黄色路线上，只要按照主剧情前进，就可以将其一一占领。（见地图）

1、MORINO VILLAGE
2、MOGAMI RIVER
3、YAGYU MUNEMORI'S MANSION
4、TENGU FOREST
5、BORDER STATION
6、KUSUNOKI FOREST
7、TA-KE FOREST
8、MOMOKI FOREST



任务七：结束黑暗复活仪式。
获得方法：在通过第四座城堡后，出城不远就可以遇到一个幽灵，得到任务。
任务简报：黑暗大军的邪恶牧师正在举行仪式复活远古的英雄，必须找到举行仪式的墓地，阻止仪式的进行！

从接到任务的地点向自己的主城前进的途中，找到墓地，将这里的邪恶牧师杀死即可。

任务八：彻底摧毁下一座城堡里的叛军！
获得方法：在完成任务四后，大名提示他们被叛军所出卖了，即接到这个任务。行至第三座城堡门外时，大名会进一步提示，捉拿叛军大名来见他。
任务简报：为我们的盟军复仇！

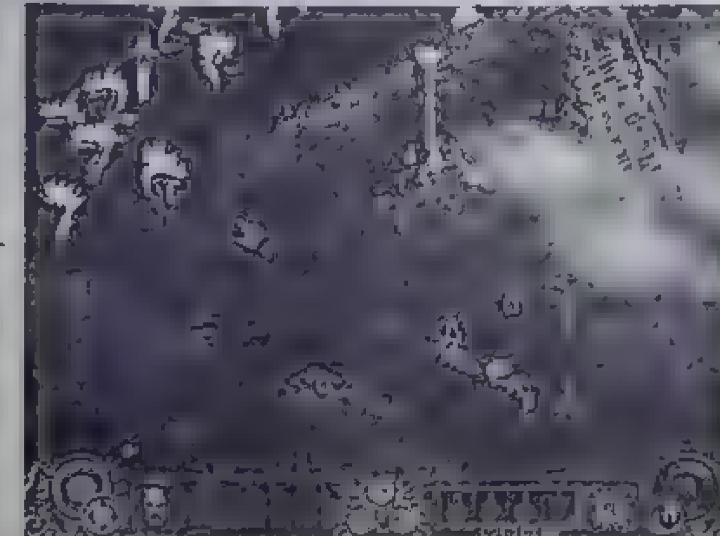
进入城堡找到大名点击一下即可。叛军大名警告你根本无法对付黑暗领主，然后自杀。从身上掉出一个四防均 +25% 的氏族面具。

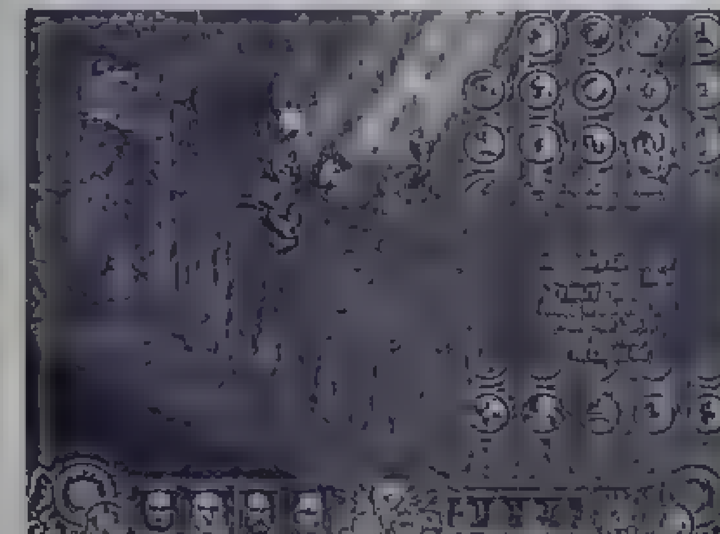
任务九：援助最后一座城堡的盟军。
获得方法：完成任务八，出城后获得。
任务简报：进入城堡寻找生还者。

依然是找到大名，同他对话后，他感谢武士们的努力，然后死去，身上会掉出一把罕见的蓝色武器。

注：完成以上任务后，就不再有明显的行动提示了，此时就可以进入蓝色路线。每座城堡之间都有蓝色路线通往黑暗领主的城堡，相应的都有传送门在路头上，分别是 NORTH WESTERN SLOPE（NW）、NORTH ESATERN SLOPE（NE）、SOUTH WESTERN SLOPE（SW）、SOUTH EASTERN SLOPE（SE），所以走哪条都行。进入黑暗领主的城堡也有两种办法，一是沿 SLOPE 山路上山，最后到达顶端就是黑暗领主城堡，每个方向的山路对应一座大门，门口有守护龙（其实和一条狗差不多大），杀死守护龙可以得到守护龙身体上的部分，如果想多找几样的话，可以把每座大门都扫荡一遍，总共四只守







护龙。另一种办法是在山路上找到洞穴 DARK WARLORD'S CAVERN（每条路都可以找到），然后进入，这个洞穴直通黑暗领主城堡，最后可以从城堡内部最底层出来。

任务十：击败潜藏在山洞中的奥尼。
获得方法：进入 DARK WARLORD CAVERN 时获得。
任务简报：杀死 DAI ONI，一旦邪恶灵魂的首领倒下，剩下的敌人就好对付了。

从各个方向的 SLOPE 都可以进入 DARK WARLORD CAVERN，杀死 DAI ONI 即可。

任务十一：杀死黑暗领主的魔法师 TENKAI。
获得方法：进入黑暗领主城堡时获得。
任务简报：TENKAI 的魔法给了黑暗领主不朽之身，我们必须除掉他！

进入城堡顶层，查看地图就可以发现这里

分布着六个小房间，走廊尽头有“圆盘”一个。目标就在“圆盘”那里，一个字——杀！然后别忘了将六个小房间里的怪物小 BOSS 杀死，下个任务需要。

任务十二：摧毁黑暗领主 ZANSHIN！
获得方法：进入黑暗领主的城堡。
任务简报：复仇的时刻！ZANSHIN 必死！

在杀死 TENKAI 之后，将六个小房间里的祭坛全部打开（打开后会看到一个飘着的火骷髅头），这样通往黑暗领主 ZANSHIN 巢穴的传送门就打开了。

进入黑暗领主巢穴后，仍然是一批脸熟的怪物在各个房间里（有好多胖胖的德布哦），将他们一一除掉，做完最后的准备工作，就可以同 ZANSHIN 会面了。HOHOHO~~ 他拿着一把大镰刀冲过来 ~~~

大家上阵吧！

单一任务部分

一、MORI 城

■武士长
获得方法：在通过传送门 MOGAMI RIVER 后，自动接到。
任务简报：

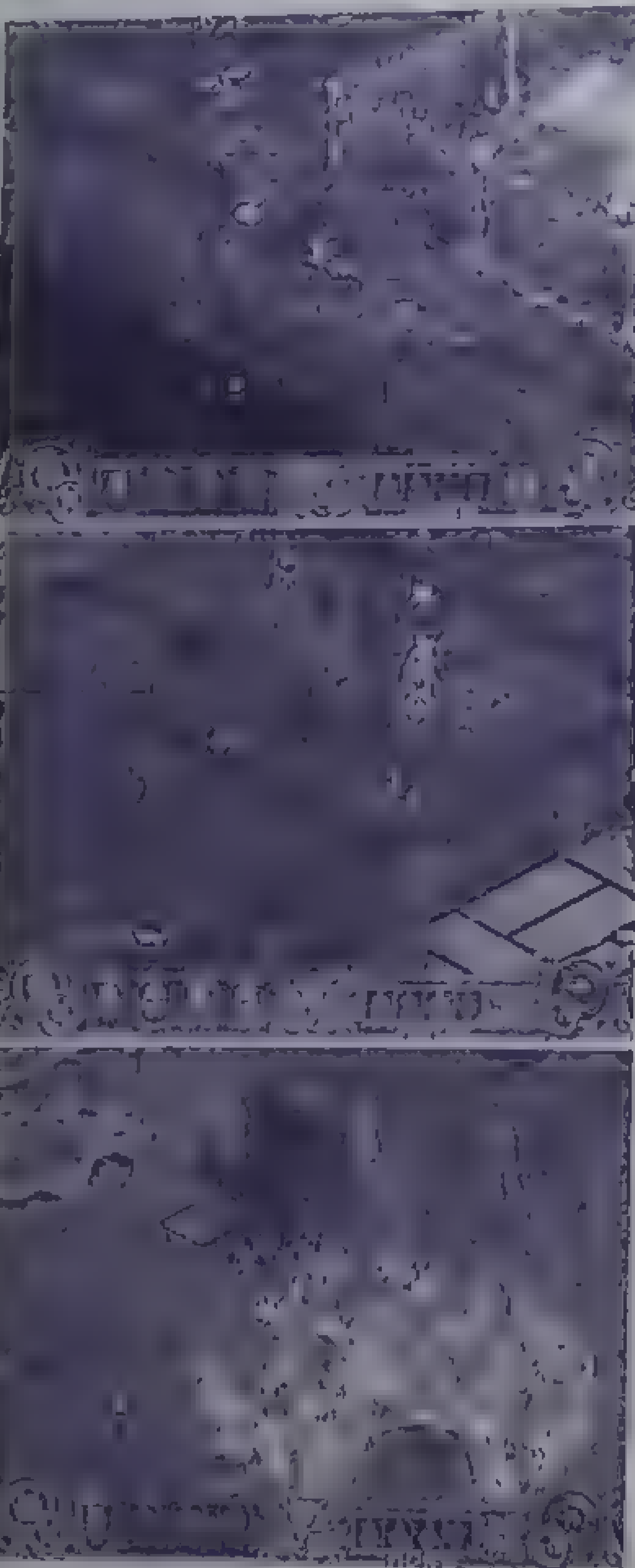
1、探望抚养过你的牧师。

2、找到卡帕王，杀死他并且夺回我们的宝物——ASHURA 雕像。

通过传送门 MOGAMI RIVER 后，沿着黄色路线走，过桥（桥边上有瀑布），然后可以看到一条分支路线向东北，沿着路上去，很快就可以找到倒在地上的牧师。同牧师对话，得知卡帕王袭击了他们，并且将贡奉的 ASHURA 雕像夺走。任务即夺回雕像。对话完毕，从牧师这里得到一个 PRAYER BEADS，抗水 +25%，拿着这件物品才能进入瀑布。回到桥头那里，进入瀑布将卡帕王杀死即可。

■狂战士
获得方法：通过传送门 TENGU FOREST 后，沿黄线走，会在一个桥头遇见一名武士，同他对话即可接到。
任务简报：你接受了暗星三剑客的挑战，为荣誉而战吧！

接到这个任务后，得知黑暗领主 ZANSHIN 手下的三个武士向全天下武士发出挑战，于是得去拜访拜访他们。从接到任务的位置沿路向前走，很快就会在一个白色地面的树下找到他们。用狂战士同他们对话，然后才可以开打。注意，他们的属性是土、火、水，所以打他们只有用电系的魔法，否则收效太低。杀死暗星三剑客即可完成任务。



■魔法师
获得方法：在 NORTH WEST SLOPE 找到一个由石壁掩着的洞穴，走到跟前就可以接到。
任务简报：你的父亲就死在这里，在这里进行魔法师的试炼！

“芝麻开门！”进入洞穴，第一件要做的事情就是将物品栏里的所有物品丢在门口，然后同牧师购买蓝瓶，越多越好，红瓶和绿瓶少量即可，嘿嘿，马上就可以知道里面老怪的实力了。这个洞穴是个七连环洞，每个巢穴里都有一个小 BOSS 把守，不过这些都不是普通的小 BOSS，不论是魔法还是物理攻击都强得惊人！所以这场战斗基本上可以说就是为魔法师准备的，其他人几乎发挥不了作用。战斗时注意，一定要适当选用魔法，这里建议大家使用冰龙，一次放上几十个，即使是对水系的小 BOSS 也是一样，只有这样才能阻止敌人移动和施放魔法，在敌人被冰冻的情况下，立即切换到其他高级魔法攻击方式，对敌人进行持续打击。另外，千万注意不要靠近敌人，否则被击中一次就会击退很远，如果敌人从冰龙圈里跑出来的话，就把他引回去，这样要不了多久就可以把他耗死在冰龙的包围圈里。

打败这几个 BOSS 可以得到不少 KENJYA 石，而且如果能通过这次试炼，下面的战斗就轻松多了。

二、ODA 城

■武士长
获得方法：行至传送门 MOMIKI FOREST 和 MORI 城之间，有条向北的岔路，通往一个墓地。在靠近墓地的地方仔细寻找，可以找到一个漂浮着的幽灵 KEGETORAS，此时让 LEADER 同他对话，即可接到任务。
任务简报：找到黑暗大军的将军 TAISHO，杀死他并且将他的头颅带给你的老朋友 KEGETORAS。

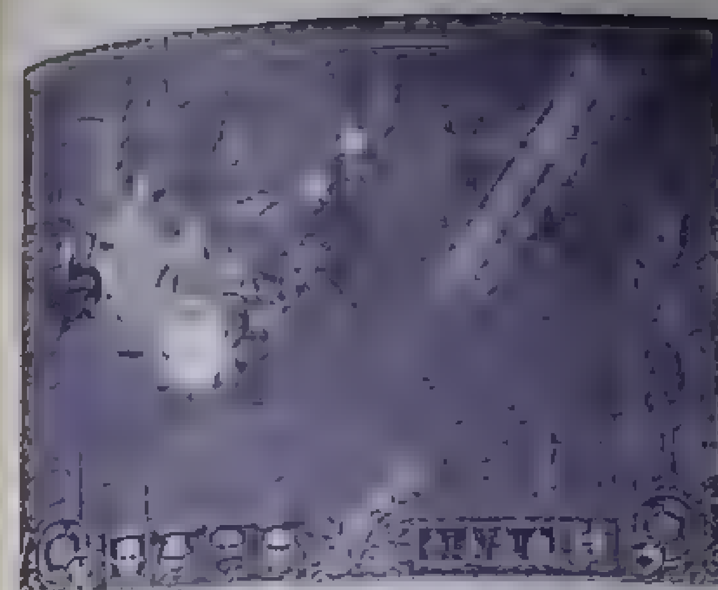
沿着路走进墓地，在一座高塔后可以找到 TAISHO，杀死他。取得头颅之后由 LEADER 带给 KEGETORAS，得到的报酬是一副罕见的铠甲（有 32 个洞，防御 140 多）！

■忍者
获得方法：行至 TOKUGAWA 城和 BORDER STATION 传送门之间，有分支路线到达一个村庄，到村庄附近即可接到。
任务简报：

1、找到 SUIGETSU 的巢穴。

2、杀死 SUIGETSU！

一只不知死活的卡帕对你进行了偷袭，你的马匹不幸牺牲，现在你必须找到他进行复仇。从接到任务的地方进入村庄，一直向正北走，最后可以在一排竹林中发现 SUIGETSU 的巢穴。打开这个巢穴（只有用忍者才行），找到 SUIGETSU（一个卡帕），杀死他，可以得到 SUIGETSU 的甲壳。



■剑客
获得方法：向 NORTH WESTERN SLOPE 前进，在山上找到洞穴 CAVE OF STONE BAMBOO 即可接到。
任务简报：剑客的祖先曾经在这里用石竹制作强力武器，找到石竹并且交给铁匠即可进行制作。

进洞之后按照有血迹的路线走，很快就可以找到石竹。途中的敌人和小 BOSS 都是奥尼，击败他们不是太困难，得到的石竹可以制造永不损毁装备。

三、TOKUGAWA 城

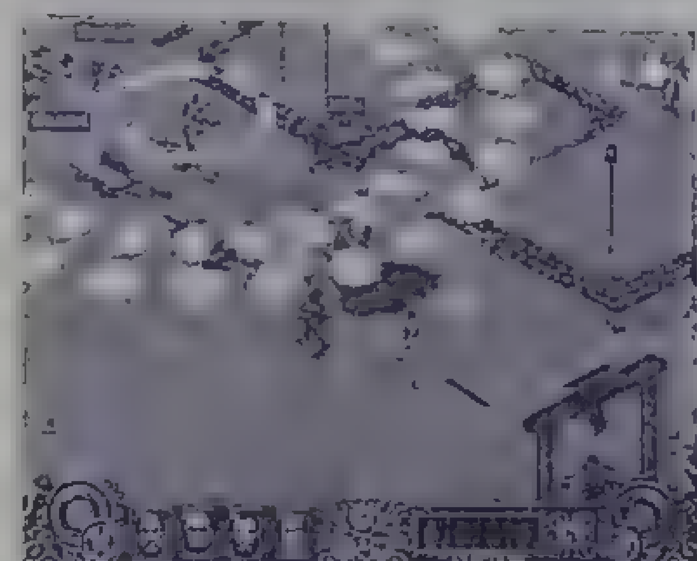
■弓箭手
获得方法：从 TENGU FOREST 传送门走向蓝色路线即可接到。
任务简报：你杀死怪兽 GEROMON，以获得它身体的部件制作强力武器。

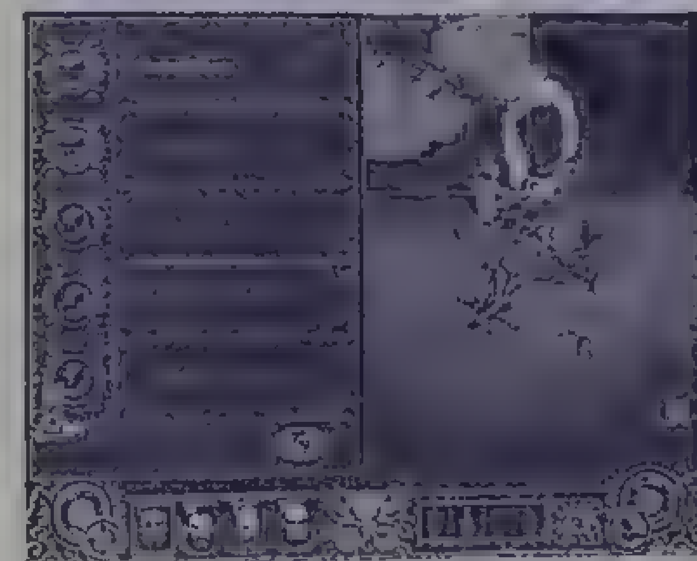
从获得任务的地点沿蓝色路线前进，路线左转后，从遇到的第一个岔路进去，就可以找到目标—GEROMON，一个龙蜴！杀死它之后就可以获得 DRAGON PARTS。用此物品可以到铁匠那里打造超强的弓。属性见物品表。

■巨棍兵
获得方法：从 SOUTH EASTERN SLOPE 上山，在快到达传送门的地方可以发现一块立着的石头，用巨棍兵点击石头即可接到（其实这个任务有三块石头，点击任何一个都可以接到任务）。
任务简报：有一件强力的魔法武器被分成三部分藏在石头内，想办法得到它。

除了接到任务时得到部分外，另外两块分布在洞穴 BLACK MOUNTAIN PASS 的两头，都不容易发现，所以要仔细寻找才行。得到后，三个部分可以在铁匠那里合成，最后得到的武器属性是攻击力 10~30，电、水、土、火元素攻击均为 2~5。

■魔法师
获得方法：在 NORTH WESTERN SLOPE 见到一个蓝色的女鬼，同她对话即可接到。
任务简报：杀死邪恶的龙 KOKU-RYU，为你的村庄复仇！





在 NORTH WEST SLOPE 见到女鬼后，得知你所在的村庄被一只邪恶的龙毁灭了，你必须让它为此付出代价！从接到任务的地方前进，在偏向西北的山头就可以找到那只龙，杀死龙，之后回来和女鬼对话，得到一个蓝色挂饰（+15KI、+15%抗电、+15%抗水、+抗土）。

四、TOYOTOMI 城

■魔法师
获得方法：在遇到牧师的地点不远处，可以找到一个蓝色装束的村民，和他对话即可接到。
任务简报：

1、你必须找回被黑暗大军夺走的神像 KANAME STONE，听说它被藏在 KOBARA 村里

2、将神像带回安放它的地方——SAIHOJI 坟地的祭坛。

在传送门 TA-KE FOREST 西北可以找到 KOBARA 村，将村子里的敌人杀光后，可以在村子的正西北找到一块石像（和环境结合得很好，不易发现），点击石像就可以得到它。接着继续沿黄线走，到 MOMIJI FOREST 传送门东南的坟地，就可以找到祭坛（像一座塔）完成任务。回报是一个 BUDDHA'S TEAR，和 TEARS FO BUDDHA 作用一样，都是抗水 +25%。

■忍者
获得方法：在 BORDER STATION 传送门和 KUSUNOKI FOREST 传送门之间接到。
任务简报：

1、用卷轴打开 KOGA 族忍者藏匿的洞穴。

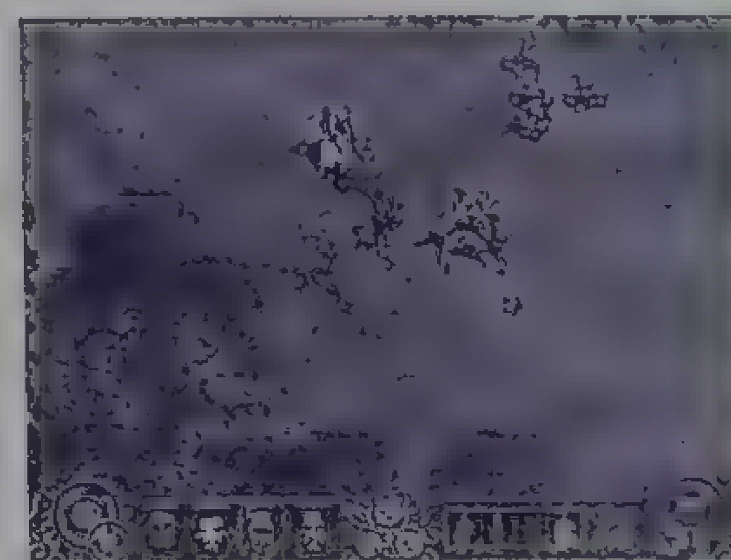
2、消灭这些忍者。

在接到任务的地点附近，找到一个忍者 BOSS（出现后有动画），将他杀死，得到卷轴。然后继续在附近搜索，就可以发现由竹排掩着的洞穴，用忍者点击洞穴，进去后将忍者头目杀死即可。得到的回报是一个飞镖，攻击力 15~30，+25 武器技能，+10 法力，火、电元素攻击均为 1~5。

■狂战士
获得方法：经过 ODA 城后（具体时间不太确定），只要进入铁匠界面即可接到。
任务简报：1、找到 TESSAIKI'S CAVE。

2、杀死 TESSAIKI，并且将他的牙齿交给铁匠以打造强力武器。

接到任务后，大名会替你打通到达 SOUTH



EASTERN SLOPE 的传送门,直接点击就可以进入(如果实力不够的话,还是先别去为好,那里全都是恐怖的奥尼)。在山上仔细寻找,就可以找到 TESSAIKI'S CAVE。TESSAIKI 是一个奥尼,杀死他之后就可以获得牙齿。

【肆 宝物之卷】

一、普通物品(见表 3)
二、加强属性物品(见表 4)
三、物品组合心得

表 3 和表 4 基本包括了游戏中常见的物品和几样任务物品。物品的组装十分简单,同

表 3

名称	属性	体积	应用	作用
Green Soul Shard 绿色灵石	土	1	武器	+1~3 土元素攻击
Gold Soul Shard 金色灵石	土	1	武器 护甲	+15%金钱
Purple Soul Shard 紫色灵石	电	1	武器	+5 武器技能
Blue Soul Shard 蓝色灵石	水	1	护甲	+5 生命值
Rred Soul Shard 红色灵石	火	1	护甲	+5 法力值
Soul Of Buddha 佛陀之魂	土	1	护甲	+25%抗电
Blood Of Buddha 佛陀之血	火	1	护甲	+25%抗火
Tears Of Buddha 佛陀之泪	水	1	护甲	+25%抗水
Patience Of Buddha 佛陀之心	电	1	护甲	+25%抗土
Debu Blubber 德布肥肉	土	4	武器	武器耐久值+5、+5 力量、5%吸取生命、10%击退率
Kappa Claw 卡帕爪	水	3	武器	+5 力量、5%击退率
Kappa Blood 卡帕血	火	4	武器 护甲	+5 力量、+5 耐力
Elder Kappa Shell 成年卡帕甲壳	水	6	护甲	护甲耐久值+10、护甲防护等级+10、+5%抗火、+10%抗水、-10%抗电
Purple Kappa Egg 紫色卡帕卵	土	4	武器	50%击退率
Red Kappa Egg 红色卡帕卵	水	4	武器	50%使上冰冻目标
Yamma-Inu Blood 山狗血	火	4	武器、护甲	5%吸取魔法、+5 法力
Yamma-Inu Pelt 山狗皮	水	4	护甲	少量提高护甲防护值、+5%抗水、+5%抗土
Oni Claw 奥尼爪	土	2	武器	+5 力量、+1~5 土元素攻击
Oni Bones 奥尼骨	土	2	护甲	护甲耐久值+5、+5 耐力
Oni Fangs 奥尼牙	水	2	武器	5%吸取生命
Forest Oni Incbor 从林奥尼血	土	4	护甲	+5%抗火、+5%抗土
Forest Oni Horn 从林奥尼角	电	2	武器	+1~5 电元素攻击
Guardian Dragon Head 守护龙头	火	4	武器	+2~5 火元素攻击、+2~5 电元素攻击

表 4

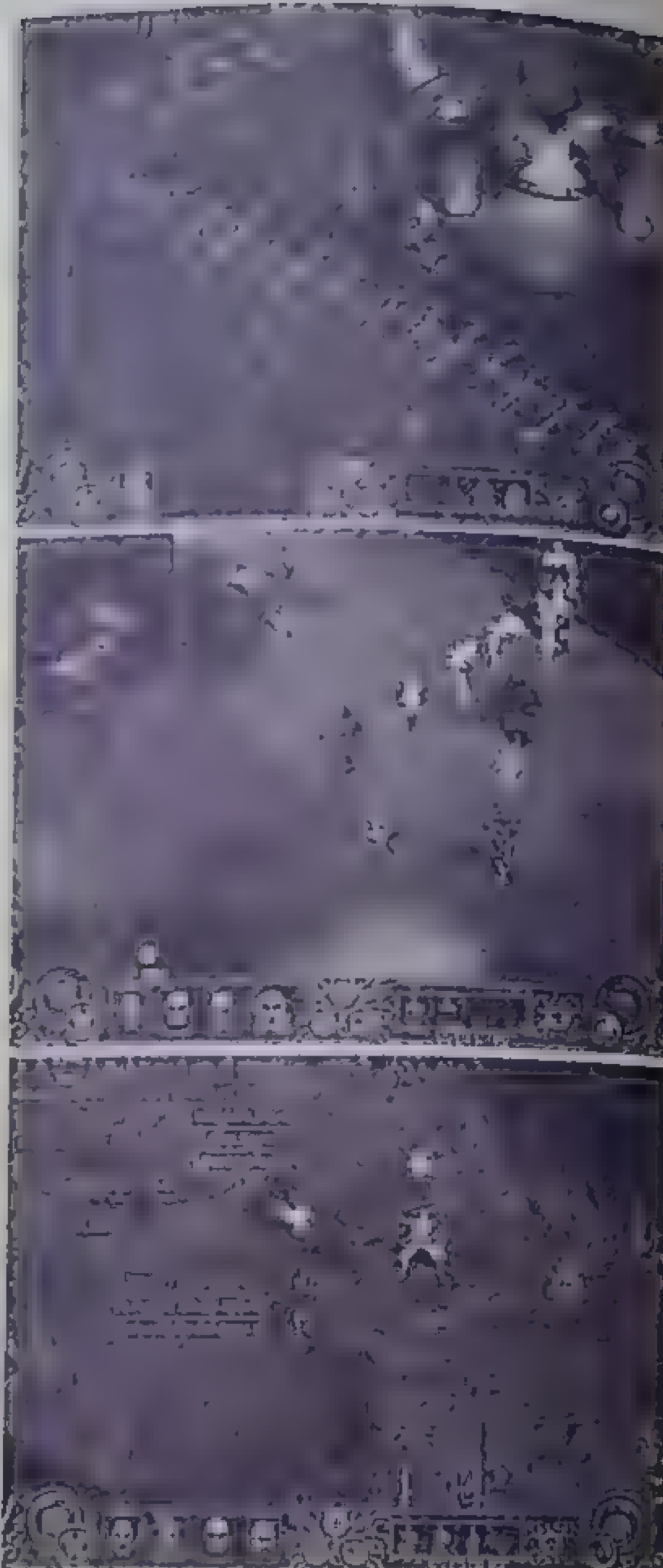
名称	体积	应用
Quartz 石英	2	水属性物品
Mercury Glob 水银	2	电属性物品
Silver Ingot 白银	2	土属性物品
Sulphur 硫磺	4	火属性物品
Silver Kenjya Stone 白银 Kenjya 石	4	电、土属性物品
Gold Kenjya Stone 黄金 Kenjya 石	4	电、水、火、土属性物品
Sappler Kenjya Stone	4	水、电属性物品
Steel Kenjya Stone 钢铁 Kenjya 石	4	电、火、土属性物品
Cinnabar Kenjya Stone 朱砂 Kenjya 石	4	火、水属性物品
Sulphur Kenjya Stone 硫磺 Kenjya 石	4	火、土属性物品

《暗黑破坏神》一样,将物品镶嵌打造之后装备就可以获得相应的属性加强,不过这种加强恐怕还不足以满足您们的贪心,嘿嘿,所以还要学会利用加强属性物品。

首先需要告诉大家的是,直接将加强属性物品安装在装备上那是起不到任何作用的,但是它们却可以让普通物品的作用翻倍,我们举个打造护甲的例子:

如果在一个护甲上镶嵌四种"佛陀"物品,那么护甲将获得的属性是抗火、抗电、抗土、抗水各 25%,但如果我们同时镶嵌一颗 Gold Kenjya Stone 上去,获得的属性就是抗火、抗电、抗土、抗水各 50%了,翻倍了吧?还不满足的话,可以同时镶嵌两颗 Gold Kenjya Stone,那么效果将达到 75%,三颗 Gold Kenjya Stone 的话,就可以到 100%了!而此时镶嵌物品的总体积才 16,也就是只占了 16 个洞。中后期的护甲(躯干),一般都有 20 个以上的洞,所以除了这几样以外,我们还可以添加其他的一些物品上去,比如说发射攻击的、永不损毁的、吸取魔法的……

这里给大家一套究极装备的组合套装:Soul of Buddha(佛陀之魂)+Blood of Buddha(佛陀之血)+Tears of Buddha(佛陀之泪)+Patience of Buddha(佛陀之心)+Guardian Dragon Skin(守护龙皮)+Gold Kenjya Stone(黄金 Kenjya 石)x3,总体积 20,除了四防 100%外,还可以反射攻击 20%,而且永不损毁!之所以选择佛陀系列产品,是因为它体积小,作用大,而黄金 Kenjya 石可以同时影响四种属性,所以让它们合成是最合算的,不过这些东西都不是很好弄到,尤其是要



拿全了更不容易,所以有时候也可以用其他一些物品代替。

第二,镶嵌物品时,要让加强属性物品对普通物品发生作用,必须和普通物品同时镶嵌上去,如果先镶了普通物品,再追加加强属性物品将起不到翻倍的效果,所以进行镶嵌前,一定要深思熟虑才行,充分利用好每一样物品。

第三,提醒大家,不要忽视了金色灵石的作用,除非你打算修改金钱,否则制作一套能够让金钱达到 300%以上的装备是很有必要的,因为后期杀怪物、翻箱子一般得到的金钱只在百块大洋左右,而制作一套好的装备有的时候要花费几万甚至十几万(天价!),所以比较好的办法就是开箱子前换上攒钱装备,这样的话,一开箱子,钱就呼呼地往外冒了,很快就可以攒起来一笔,尤其是在其他几个城堡中扫荡的时候。

【伍 魔法之卷】

一、火系魔法列表(见表 5)

表 5

名称	消耗法力	作用
FLAME DART 赤焰飞镖	4	[illegible] 破坏力 1-5
IMMOLATE 献祭之炎	5	[illegible]敌人,破坏力 5-10,击退率 100%,击退力 1
FIRE SEEKER 追踪火球	15	[illegible]火球攻击敌人[illegible],破坏力 5-10,追踪 10 秒,追踪半径 10,控制性 2,击退率 100%,击退力 1
SUN SHARD 太阳火墙	40	[illegible] 破坏力 5-10
FLAME BLADE 光芒之刃	不消耗法力	[illegible]火元素攻击属性,破坏力 1-5
INFERNO STRIKE 炼狱之火	10	[illegible]打击敌人,破坏力 7-14,击退率 100%,击退力 2
BLAST WAVE 火焰冲击	15	[illegible]火焰打击敌人,破坏力 5-10
FIRE DARTS 烈火标枪	15	发射 3 个火球追踪打击敌人,破坏力 5-10,追踪 10 秒,击退率 100%,击退力 1,追踪半径 1,控制性 2
INCINERATE 赤焰火狱	40	[illegible]打击敌人,破坏力 10-20,击退率 100%,击退力 2
FIRE DRAGON 召唤火龙	15	召唤火龙攻击敌人,破坏力 1-5,火龙攻击范围 10,持续 10 秒
FIRE KANJI 烈焰文字	20	地面火焰攻击 4 个敌人,破坏力 10-15
INFLAMMABLE 惹火烧身	10	降低敌人的抗火 10%,持续 10 秒,效果范围 10
VITALITY INCREASE 活力之火	不消耗法力	提升 5 点耐力
RESIST FIRE 抗火屏障	不消耗法力	提高抗火 5%
FLAME BARRIER 火焰屏障	10	提高抗火 5%,反射攻击 5%,持续 10 秒

二、水系魔法列表(见表 6)

表 6

名称	消耗法力	作用
FROST BOLT [illegible]	8	冰球攻击,破坏力 1-5
[illegible] 追踪冰弹	15	发射可以跟踪敌人的冰球,破坏力 1-10,追踪 10 秒,追踪半径 10,控制性 2,击退率 50%,击退力 1,冰冻机率 30%,冰冻时间 5 秒
TIDAL WAVE [illegible]	40	冰球散射,破坏力 10-20,冰冻机率 30%,冰冻时间 5 秒,击退率 50%,击退力 2.0
ICE TRAP 冰刺陷阱	15	地面竖起冰刺打击敌人,破坏力 5-10,冰冻机率 40%,冰冻时间 5 秒
ICE BLADE 寒冰之刃	不消耗法力	给物理攻击加上水元素攻击属性,破坏力 1-5
ICE SPEARS 致命冰矛	15	用冰矛射向对方,破坏力 1-10,冰冻机率 40%,击退力 5
WATER STRIKE 水之冲击	20	用一个冰束射向敌人,破坏力 7-14,冰冻机率 30%,冰冻时间 8 秒,击退率 50%,击退力 3
AVALANCHE 雪崩之术	15	地面爆起一排冰刺攻击敌人,破坏力 5-10,冰冻机率 40%,冰冻时间 3 秒
BLIZZARD 暴雪之怒	15	[illegible]个冰球射向敌人,破坏力 1-10,追踪 10 秒,追踪半径 10,控制性 2,击退率 40%,击退力 2
WATER DRAGON 召唤冰龙	15	召唤冰龙攻击,破坏力 1-5,持续时间 10 秒,冰龙攻击范围 10,冰冻机率 5%,冰冻时间 5 秒
ICE KANJI 寒冰文字	20	地面冲出水流攻击 4 个敌人,破坏力 10-15
KYUDO 水之弓道	不消耗法力	提高破坏力+5%,不消耗法力
SUIDO 水之反射	20	反射攻击 10%,持续 15 秒
COMET 寒冷彗星	15	冰球攻击,冰冻机率 30%,冰冻时间 15 秒,破坏力 5-10,击退率 50%,击退力 1
KI LEECH 吸魔大法	不消耗法力	吸取法力 5%,持续效果
FREEZE 冰冻奇术	7	冰冻目标 4 秒,有效范围 2,成功率 50%
RESIST WATER 抗水屏障	不消耗法力	抗水+15%,持续效果
DROWN 急流翻腾	10	降低敌人的抗水 10%,持续时间 10 秒,效果范围 10
ICY BARRIER 寒冰屏障	10	抗水+15%,反射攻击 5%,持续时间 10 秒
KI BARRIER 魔法护盾	20	封锁魔法活动,防御攻击,持续 30 秒

三、土系魔法列表(见表 7)

表 7

名称	消耗法力	作用
STONE BOLT 石头飞镖	4	土球攻击,破坏力 1-5,击退率 100%,击退力 1
SKILL BONUS 技能奖励	不消耗法力	增加武器技巧 5 点,持续效果
LAVA SEEKER 追踪土球	7	土球跟踪攻击,破坏力 5-10,追踪时间 10 秒,追踪半径 10,控制性 2,击退率 100%,击退力 2
SPIKE TRAP 地钉陷阱	30	在地面制造地钉陷阱,破坏力 5-10
LAVA BLADE 大地之刃	不消耗法力	给物理攻击加上土元素攻击效果,持续效果
EARTH STRIKE 泥土冲击	10	破坏力 7-14,击退率 100%,击退力 3
EARTH SPEARS 泥土之矛	10	向目标发射地下刺,破坏力 5-10
METEOR 土之流星	9	土球攻击,破坏力 5-10,击退率 100%,击退力 2
LAVA WAVE 熔岩狂毂	15	土元素[illegible]攻击,破坏力 5-10
LAVA RING 泥土之环	19	土元素[illegible]攻击,破坏力 10-20,击退率 100%,击退力 3
BLOOD LEECH 吸血大法	不消耗法力	吸取生命 5%,持续效果
EARTH KANJI 大地文字	20	竖起地刺,同时攻击目标 4 个,破坏力 10-15
EARTH DRAGON 召唤土龙	15	召唤土龙攻击,破坏力 1-5,持续时间 10 秒,土龙攻击范围 10,击退率 100%,击退力 2
BRIMSTONE 硫磺之石	9	一个土球跟踪攻击,破坏力 5-10,追踪时间 10 秒,追踪半径 10,控制性 2,击退率 100%,击退力 3
RESIST EARTH 抗土屏障	不消耗法力	抗土+5%,持续效果
ENTOMB [illegible]	10	降低敌人抗土 10%,持续时间 10 秒,有效范围 10
PETRIFY 石化大法	7	麻痹目标,持续时间 10 秒,有效范围 2,成功机率 50%
IMPENETRABLE 岩石装甲	不消耗法力	提升装甲等级 5 点
GRANITE BARRIER 岩石屏障	10	抗土+10%,反射攻击 5%,持续时间 10
STRENGTH INCREASE 天赐神力	不消耗法力	提升 5 点力量

四、电系魔法列表(见表 8)

表 8

名称	消耗法力	作用
LIGHTNING BOLT 电光飞镖	10	发射一个电束攻击敌人,破坏力 1-10
FLASH STRIKE 闪电出击	30	提升攻击速度 200%,持续 5 秒
FURIOUS ATTACK 狂怒直击	30	增加远程武器的射程 200%,持续 5 秒
SPARK SEEKER 追踪雷电	15	追踪电球攻击,破坏力 1-10,追踪 10 秒,追踪半径 10,控制性 2,击退率 100%,击退力 1
SHOCK BLADE 闪电之刃	不消耗法力	给物理攻击加上电元素攻击属性,破坏力 1-5,持续效果
BALL LIGHTNING 球形闪电	10	快速电球攻击,破坏力 5-10
LIGHTNING STRIKE 电光一击	10	发射一个快速电球攻击敌人,破坏力 7-14,击退率 100%,击退力 1
LIGHTNING WAVE 闪电之波	15	发射一个[illegible]电球攻击敌人,破坏力 10-15
LIGHTNING BURST 电光之环	40	环形电球攻击,破坏力 10-20,击退率 100%,击退力 1
SPARK STORM 电闪雷鸣	15	发射三个电球攻击敌人,破坏力 1-10,追踪 10 秒,追踪半径 10,控制性 2
THUNDER STORM 雷霆震怒	30	环形雷电攻击,破坏力 15-25
THUNDER DRAGON 召唤雷龙	15	召唤雷龙,破坏力 1-5,持续时间 10,雷龙攻击范围 10
ARC WALL 电弧铁壁	30	用电墙攻击敌人,破坏力 5-10
LIGHTNING KANJI 雷电文字	20	地面放电同时攻击四个敌人,破坏力 15-20
CONDUCTIVE 传导奇术	10	降低敌人的抗电 10%,持续 10 秒,作用范围 10
FORKED LIGHTNING 链式闪电	15	用链式闪电攻击 3 个目标,破坏力 1-10
RESIST LIGHTNING 抗电屏障	不消耗法力	提高抗电 10%,持续效果
DEXTERITY INCREASE 移形换影	不消耗法力	提升敏捷 5 点
LIGHTNING SHEIELD 闪电屏障	10	提高抗电 5%,反射攻击 5%,持续 10 秒



文明III 新人入门手册

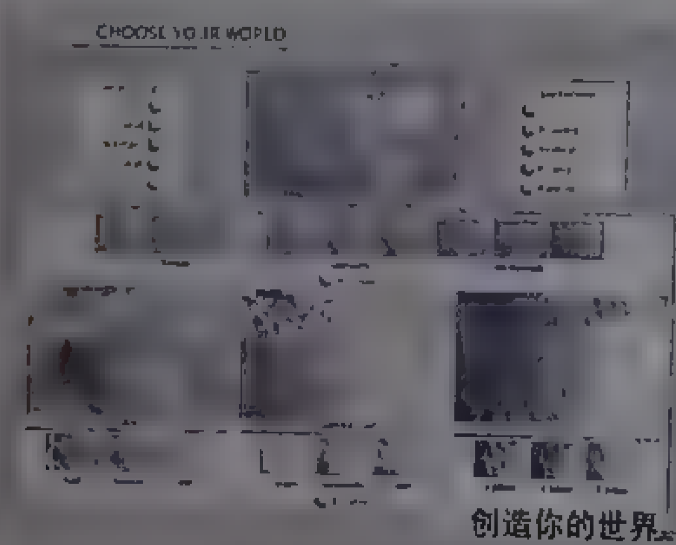
文/游标 编辑/东东

《文明III》拥有SLG中罕见的庞大游戏系统，不少玩家因此而望之却步。笔者在此对游戏的操作及进行方式做一些简单的介绍，希望能让更多的朋友尽快上手，得以领略"文明"无穷的魅力。

一、开始游戏

主菜单和一般游戏没什么两样，包括新游戏、读档以及一些设置。其中的"Load Scenario"选项是加载任务关，任务关可以由游戏附带的编辑器自己编辑。游戏在这里预设了一大一小两张世界地图。

选择"新游戏(New Game)"，出现地图选择页面。从上到下，分别是地图大小、陆地形状和湿度温度等选项。右上角是野蛮人的状态。除地图大小外，都可以点击"随机(Random)"按钮，让电脑选择。确定满意的地形后点右下角的确定(圆形)按钮，进入玩家设置页面。



创造你的世界

左面是国家，共有16种文明可供选择，也可随机决定。中间是领导人脸谱和简介，点击简介可以修改国家名称和你的姓名，支持中文输入。点击简介下面的Description按钮，可打开文明百科全书，查阅各文明的详细信息。右面是对手选择，每个对手框都有除你之外的15个文明和无(None)、随机(Random)17种选择，也可以全部随机。下面是胜利方式，有征服胜利、文明胜利、太空竞赛等共6种方式供选择，可以多选。最下方是难度选项，从"酋长(Chieftain)"到"神(Deity)"共6种难度级别。全部设定好后，按右下角确定按钮进入游戏。

这些选项对游戏进程有决定性的影响。如果喜欢在资源丰富的陆地上建设，可以选择面积较大、高温度、高湿度的大陆地形。如果喜欢海战，不妨选择多岛地形。而野蛮人的状态与游戏初期的难度有很大的关系，如果选择"停留在村庄(Sedentary)"，你可以放心在地图上探险；如果"疯狂进攻(raging)"，你的城市和部队就要时刻戒备野蛮人的袭击。

选择开始菜单中的"快速开始(Quick Start)"，可以按照你已经决定好的设置立刻进入游戏。

二、基本操作

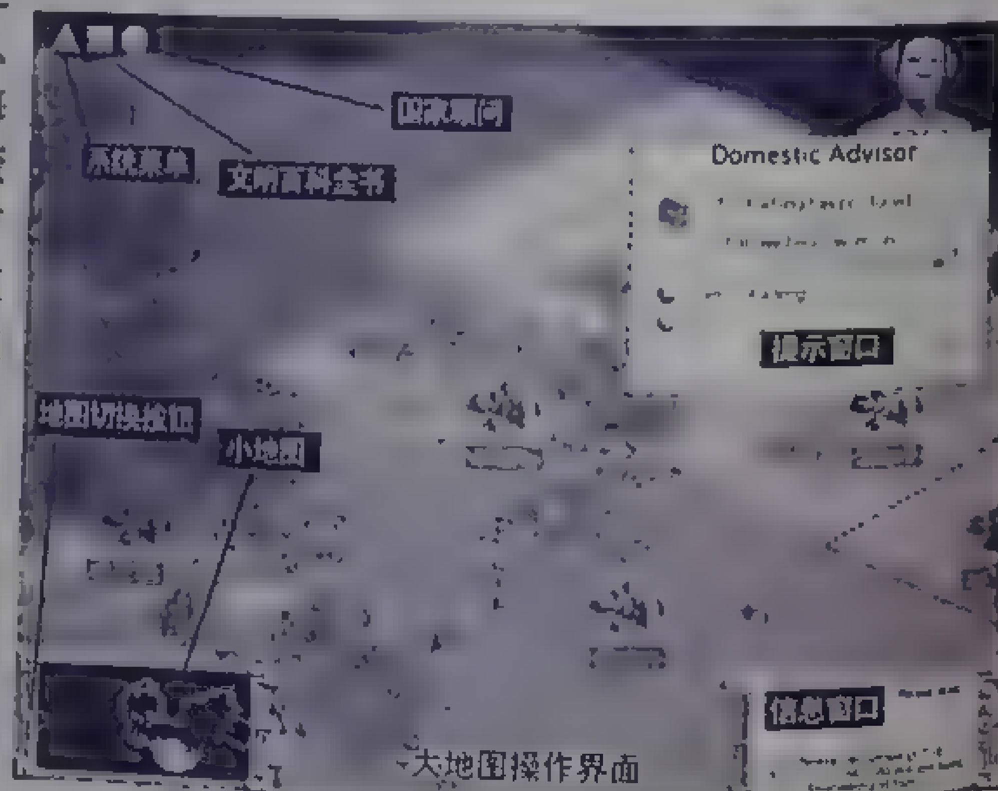
文明伊始，你仅仅拥有一个拓荒者和一个工人，只能看到周围几小格地图，大面积的土地和海洋都被黑幕笼罩。你的任务就是带领人民在这片未知的土地上繁衍生息，建立起一个现代化的国家！

1、界面介绍

屏幕的左上角有三个按钮，分别是游戏菜单、文明百科全书和国家顾问。

左下角是小地图，地图的左侧有一个小按钮，可以切换行政地图(看国家和城市)和地理地图(浏览地形地貌)两种显示方式。

正下方是部队的指令选项按钮，具体功能



大地图操作界面

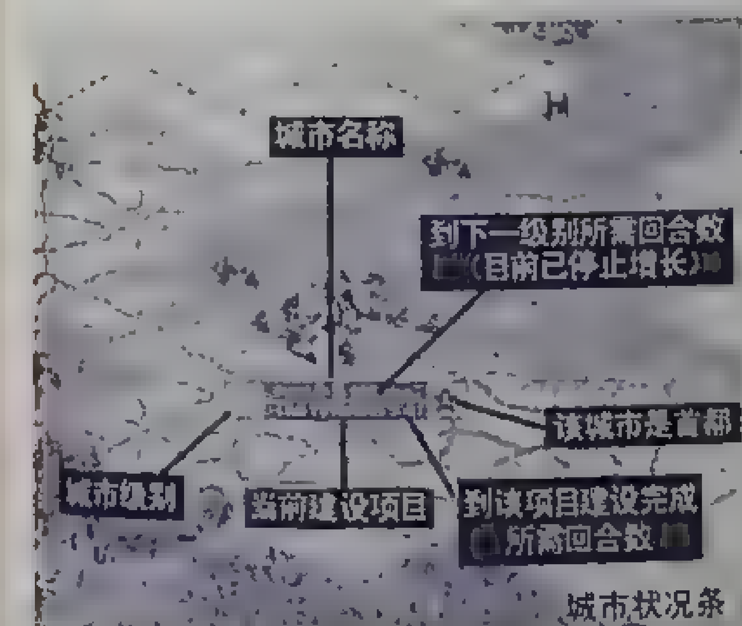
在后面详述。右下方是信息窗口，可看到当前部队及其所处地形的信息，以及你的国家名称、政体形态、年度、国家财政情况、当前开发的科技及所需回合数。

信息窗口的左上角是回合结束按钮，也可以按回车或空格键结束回合。信息窗口的右侧有列竖排的小按钮，分别是外交、间谍、宫殿和统计数据等，但需要一定的条件才能出现。屏幕右上角是你的官员们向你汇报请示的地方，他们会报告你一些重大事件，并请你决定科技开发、军事行动等国家大事。

屏幕中间的广大区域就是你所处的土地了。土地由无数个小方格组成，可在游戏设置中选择显示或不显示方格边界。地形有山脉、丘陵、河流、湖泊、海洋、平原、沙漠、冻土等10多种，上面散落着粮食、金子、鱼、马匹、石油等各种资源，但一些资源需要开发出特定的科技才能出现，比如马匹的出现要在发明骑术之后，发明裂变后才能找到铀。在土地上点击鼠标右键可以查看这格土地的详细信息，包括地形，粮食、矿物、金钱的产量，特产等。如果在游戏设置中打开"显示食物和矿产"选项，还可以在未开发的平原、沙漠等地形上看到食物、矿产的分布情况。

土地上还有一些蘑菇堆似的东西，是无国别的原始村落，其中可能有金钱、科技或者是周围的地图，当然，也可能是一群凶悍的野蛮人。派部队进入其中探索后村落会消失。

2、城市基本状态



城市状况条

在这片土地上你可以建立城市，并让工人在城市周围进行开发。每个城市都有自己的边界，多个城市的边界相连接就是国界。除非处于战争状态，外国部队不许跨越边境。有敌军跨越边境时，处于"自动"状态中的工人会自动回到城市中隐藏。

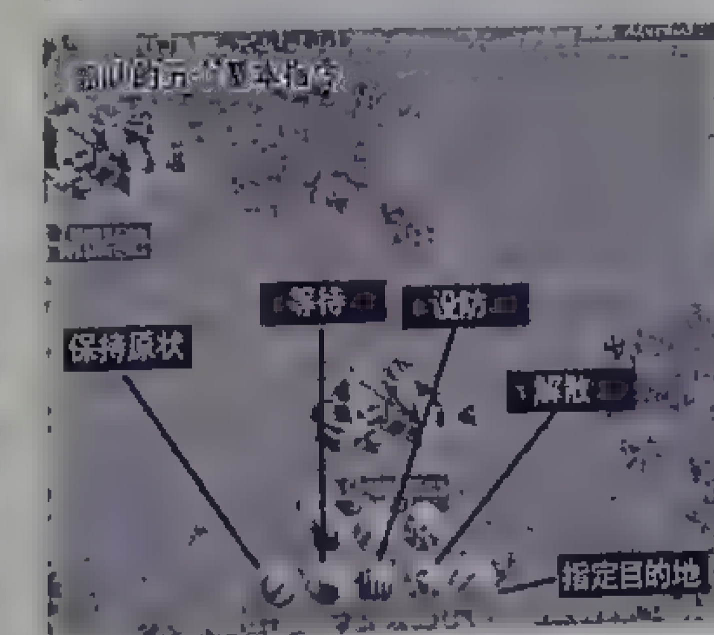
城市在地图上用一片小房子代表，规模越大的城市房子数目越多。如果城市建造了城墙，也能在周围看到。房子的样式风格根据你选择的文明而有区别，随着科技的进步，房子也会由茅草房变成高楼大厦。

每个城市下方都有一个长方形的信息条——由4部分组成，左边是城市的级别，当数字为白色时表明城市处于增长状态，为黄色时表示城市增长停滞，为红色时则城市为负增长，不久就会降级。中间分为上下两半，上边是城市的名称，名称后面是城市成长到下个级别所需回合数，此数字为"—"时，城市停止增长。下边是当前城市的建设项目，后面是建设完成所需回合数，为"—"时，建造停止。最右边的小格内是一个五角星，代表该城是国家首都(城内建有宫殿)，每个国家只能有一个首都。其他文明的城市也有这个信息条，但只能看到级别和名称。

城市冒起黑烟，说明它因暴动而处于失控状态，此时所有的建设项目都将停止，甚至建筑还会遭到破坏，最坏的情况是推翻人民你的市政府，投靠敌人。此时必须尽快通过减少劳动者、增加福利等方法加以抚慰。城市上空有烟花出现时，代表城市的人民快乐无比，正在举行盛大的庆典。另外，建造项目完成等信息也会在城市的地图上出现。

3、部队基本操作

每个文明都有自己的颜色，国界、部队、城市的信息条等都是以这个颜色为主。白色是野蛮人的专利，见到白色的部队杀无赦。



当前选中的部队周围会有一个转动的白圈，如果此部队不在显示范围内，可以点击信息窗口使它显示在屏幕中央。在除部队之外的任何地方点击，屏幕将移动到以此为中心。将鼠标移动到屏幕边缘，也会有滚动屏幕的效果。在游戏后期，城市众多时，游戏需要处理的数据量相当大，回合中间会有停顿，信息窗口会出现"请等待"字样，此时不要急于操作。

①移动

点击部队后拖曳鼠标，出现一根折线，代表部队将要行走的路线，折线末端的白圈里的数字代表部队移动所需回合数，不同的兵种每回合能移动的距离也不同。拖曳鼠标到部队目的地，放开鼠标，即可完成移动指令。点击部队控制选项中的"设定目的"按钮，可以直接决定目的。

随着部队的移动，未知的土地也会揭开神秘的面纱。部队的视野大小随兵种而异，站在高处(山顶上)的部队视野更开阔。也可以通过与其他国家交换地图来了解未知的土地。

②解散

点击部队控制选项里的"解散(Disband)"按钮可以解散当前部队。在游戏后期，一些老掉牙的部队还在占用着宝贵军饷，还是解散了更合算。

③设防

点击部队控制选项里的"设防(Fortify)"按钮，当前部队进入防守状态，回合切换时不会自动激活，受到攻击后会自动反击，击退敌人后重新进入防守。部队在防守状态时防御力增高，可用于城市和国土防守。点击设防的部队能重新激活该部队，并解除防守。部队受损时，可以用防守状态补充兵员，生命全满后解除防守。如果让工人在部队设防处建筑要塞，会进一步加强部队的防御力。

④等待

点击部队控制选项里的"等待(Wait)"按钮，会切换到下个部队，对下个部队命令完成后，原部队将再度被激活。

⑤保持原状

点击部队控制选项里的"保持(Hold)"按钮，会取消本回合对该部队进行指挥，切换到下个部队。进入到下个回合前该部队不再被激活。

4、部队特殊操作

每种部队都有自己的特殊操作，操作的内容也随状态、位置和周围环境的不同而改变。

①拓荒者

拓荒者在空白土地上的特殊操作只有一个：就是定居，建立城市。在城市内则可以选择加入城市，成为城市的一部分而消失，城市则因人口增加而立刻升两级。

②工人

工人的作用是最为复杂的。在一般的陆地上可开辟道路，在森林、丛林、河流以外的陆地上可建造矿场，在森林、丛林中可进行砍伐来得到耕地，在水源和已开垦土地旁可进行灌溉，在国界外的资源上可建立殖民地，在污染严重的地方可消除污染，开发出工程学后可在平地上种植森林，开发出蒸汽动力学后可建造

铁路。点击"自动"按钮，工人将自动按照最佳方案在国界内进行开发。工人也可以加入城市，使城市升一级。

③战斗部队

一般部队的特殊功能有攻击和破坏。攻击时，只需要点击部队，拖曳鼠标到攻击目标上即可，但此部队必须与目标相邻。如果得胜，将会行进到敌人原来的位置，而有些部队（如埃及的战车）可在生命力垂危时自动终止攻击并撤回原来位置。点击破坏按钮，可以破坏其他国家城市周围的道路、矿场等。

远程攻击部队攻击时按选项中的"轰击"按钮，然后在射程内选择目标。

部队与有运载能力的单位，如帆船、直升机等重合时，还会出现"进入"的选项。

由部队升级而出现的"领袖（Leader）"处于城市中时，有快速建造和招建兵团两个选项出现。

④其他

在部队上点击右键会拉出一个菜单，有显示这片土地的信息、选中部队和打开文明百科全书查看部队的详细介绍等功能。如果多个部队相重合，可通过这个方法选择某一未激活的部队。如果是其他国家的部队，还会出现与对方首脑谈判的选项。

三、文明百科全书

点击屏幕左上角中间的按钮，会呼出文明百科全书。其中包含了所有兵种、建筑、科技、奇迹的详细资料和介绍。在许多地方，也可以随时呼出文明百科全书。比如，在国家顾问和城市管理界面中，当鼠标指针旁有个带有"C"字的书本图标出现时，点击鼠标右键，就可以阅读鼠标所指部分的详细介绍。

四、国家顾问

点击屏幕左上角右边的按钮，会呼出国家顾问界面，共有六部分内容，从上到下分别是：内政、贸易、军事、外交、文化和科技，可点击左边的人像进行切换。在所有的界面中，屏幕的右上角都会有相应的官员给你些提示和建议，比如内政顾问会警告你有些城市发展缓慢，军事顾问会提醒你某个国家惧怕你的弓箭手。

①内政顾问

在内政顾问界面的左上方有国家的经济收入、支出[illegible]……调整，目前100[illegible]……科技投入可以[illegible]……加入[illegible]……会使人民的[illegible]……

调整选项的下面是[illegible]

内政顾问界面

掌握了两种以上，可点击按钮进行革命，革命后会有几回合的无政府状态，国内一切建设项目均停止，国库收入也为零。无政府状态结束后，内政官会请你决定新的政治体制。

界面的下半部分是国内所有城市的总览，有城市名称、粮食产量、矿产产量、收入、幸福度、科技以及人民分工和当前建设等项目，点击某个项目，可按此项目进行排序。

②贸易顾问

《文明III》中的贸易形同虚设，只能与其他国家进行资源的交换。当然，你也可以用资源来卖钱，但这种贸易关系短暂且不稳定。

[illegible]中，你可以看到当前国家[illegible]贸易的城市、未连接的城市和[illegible]情况。要注意未连接的城市，也[illegible]没有道路与其他城市相连接的城市，这[illegible]其他城市的资源。

[illegible]

[illegible]有国内所有城市已生产的[illegible]在生产的部队，还可以了[illegible]情况和城市所能[illegible]部队数量。注意，所谓"城市[illegible]"，是指不需你动用国库[illegible]的军队，只在部分政体下有[illegible]。如果你已经开发出间谍科技，并且用钱去调查了外国的城市，还能在这里看到其他国家的军备情况。

④外交顾问

在这里你能看到我国与其他文明的外交和贸易关系，用彩色的连接线来表示。屏幕右方有关于线段颜色的说明。如果你还没有与某个文明相接触，相应的头像也只是一个黑影。

⑤文化顾问

文化顾问界面显示了国内所有城市的文化分数、控制范围（格数）、级别和奇迹分数。在屏幕左上角的小地图中显示选中城市的地理位置。屏幕右侧显示选中城市的所有建筑，其中名字红色的为奇迹。

⑥科技顾问

科技顾问界面是一个庞大的科技树，由远古时代、中世纪、工业时代和现代四个部分组成。每种科技的下面是一串小图标，其中最左侧是科技的图片，其他的是此科技允许建造的新建筑和兵种。注意，除了右上角有终止符号的科技外，其他科技都是进入下个时代所必须，如果不开发完毕，则不能进行下个时代的科技开发。

五、城市管理

点击国内的任何一个城市可以呼出城市管理界面。界面中间的地图就是所选中的城市，点亮并且周围有白线作为边界的部分是城市的势力范围，该范围内的所有土地和资源都可以被此城市利用。如果发现格子上有双线的方格，说明此城市距离其他城市太近，势力范围上有冲突，这个格子正被其他城市利用。

每一格土地容纳一个单位的劳动者。格子里的一串小图标中，黄色的稻谷图标是粮食的产量，蓝色的盾形图标是矿物的产量，金色的金币图标是金钱收入。点击图标串会使其消失，代表劳动者已被召回城市，点击空白土地会出现这串图标，让尽量多的人民投入劳作，而且每个方格产量越高越好。

地图的下半部分有一串小人头像，代表城市的人民。头像越多，人口也越多。头像分为四部分：快乐、普通、愤怒和特殊劳动者，各部分中间有间隔。点击愤怒的头像可看到他愤怒的原因。前三部分代表普通劳动者，特殊劳动者没有劳动任务，可从事娱乐业、科学和税务，点击其头像可以切换。一个娱乐业者可减少一个愤怒的人（或增加一个快乐的人），一个税务官则可增加一个愤怒的人，但是增加税收收入。科学家可以提高科技水平，减少科技开发所需时间。

地图上方是城市的一般信息：左面是城市可利用的资源及产量，包括与此城市连接的国内其他城市的资源。中间是城市名称及国家信息，还有左右两个箭头，可直接切换到其他城市。右面是关闭按钮和观看城市画面按钮。在观看城市画面时，你可以看到你建设的所有建筑，包括宏伟的奇迹。

地图下方是城市详细信息。左边是城市已经拥有建筑，点击可以卖掉或者呼出文明百科全书查看详细资料。中间是城市的矿产、食物、金钱收入和支出情况。靠右的是城市成长情况。粮食产量不足时，城市会停止成长，甚至萎缩。最右边是当前的建设项目和完成情况。点击建设项目可进行调整。靠左的小按钮是快速建造，可花费金钱使当前建设项目立即完成。开发出民族主义后，这里还会出现征募按钮，直接从市民里征召士兵，但每征募一个部队，会使一单位的市民在十回合内呈不快乐的状态。

城市管理界面

城市的建筑有提高人民幸福度、增强城市能力的功能，有些还与城市的发展直接相关，比如没有临近水源的城市，只有建造了沟渠，引来清洁的饮用水，才能成长到6级以上。在非国家首都的城市里可以建造宫殿，完成后国家迁都到这里。建造奇迹相当耗费时间，但是不仅能提高幸福度、增强其他建筑的功能以及允许个别特殊兵种的建造，还是最终评分的重要组成部分。每种奇迹只能建造一次，如果别人抢在你之前完成，你就无法再建。如果你不想进行任何建造，希望节省些银子用于其他开支，可以选"创造财富（Wealth）"，这样每回合都会节省下一个金币。但选择这一项后，如果不主动改变，城市会一直积累财富并停止其他的任何建造项目。

六、外交

用鼠标右键点击任何一支对方部队，并选择与对方首脑谈判，可呼出外交界面。也可以在外交顾问界面双击对方首脑的头像来开始谈判。当然，其他的国家也会经常主动来找你谈判。谈判的内容有：进行交易、交换地图、宣战和说再见。

交易的内容相当庞杂，包括条约、同盟、地图、资源、科技乃至城市，都可成为交易的内容。各种交易条件可以互相搭配，比如，你可以花几个金币买对方的行政地图，或者用对方尚未开发出的科技交换自己奇缺的资源再加几个金币等等。谈判的成功率不仅在于是否平等，而且与双方的实力对比有直接关系。你的外交顾问会在旁边对你的谈判内容提出建议，一般是比较准确的。

七、资源问题

《文明III》里的资源与本系列前作有明显的区别，有必要单独说明。资源分为生产性资源、奢侈品资源和战略性资源。生产性资源只能被把它纳入控制范围的城市所利用，而且必须分配人民在相应的土地上工作才能有效。奢侈品资源和战略性资源则需要有道路与城市连接，并且也能被其他已经连接的城市所利用。生产性资源能提供更多的食物、矿物或金钱的收入，奢侈品资源会增加城市人民的幸福度，战略性资源是游戏中后期许多建筑和兵种所必须，而且必须开发出相应的科技才能出现在地图上。如果你有多余的资源，可以在外交谈判中作为交换条件，换取对方的金币、科技或者你缺乏的资源。

胜利的桂冠

七、宫殿

宫殿是你辛苦操劳的唯一奖赏。开始时，你的住所只是一个巨石堆积起来的原始建筑，当人民对你非常爱戴时，会义务为你修筑宫殿。每次可以修筑宫殿的一部分，包括大门、屋顶、广场等等，当然你也可以把多次建造的机会积攒起来，一起使用。每个部分都有五种风格供选择，你可以凭自己的爱好设计出东西结合的新式建筑。在普通视图下，点击信息窗口的P字小按钮，可以随时欣赏你的宫殿。

九、游戏结束

如果你没被消灭，也没有达到游戏开始时设定的特殊胜利目标，在2050年游戏会强制终止。如果最终在综合积分上还胜对手一筹，你会满面春风地出现在历史的殿堂上。如果不幸落败，你会发觉自己已被打得头破血流。

然后，便是整个文明史的重演——当然，是你和你的对手所"创造"的文明史。这个功能很有意思，屏幕上方的地图上会逐一显示所有国家建立新城市、文明范围扩大以及建设奇迹的过程，屏幕右方同时也列出相应大事记。屏幕下面则是一个图表，以同样的进度显示你和对手的成绩。图表有三个选项，分别是积分、国力和文明。地图的下方是进度条，可惜只有播放和快进，而不能随意拖曳。

欣赏完你和对手的表现后，是城市的排名，文明积分列前五的城市将榜上有名。最后，你能看到历史对你的评价，人民将用一个最恰当的词汇来形容你——六千年来不知疲倦工作的领导人。■

图解关卡攻略

文/蛋蛋　编辑/东东

0、不白之冤 1

地点：和平会议（杉福王国秘密行馆）

本关只能观赏敌人移动，熟悉界面。

1、不白之冤 2

地点：和平会议（杉福王国秘密行馆）

宝箱：①初级疗伤×2，解毒×2（1238,589）

②初级疗伤×4（246,1037）

③生命树果实×1、夜魔血液×1、迷龙指甲×1、地狱犬牙齿×1（455,620）

④初级疗伤×4（1726,834）

心得：我方全线冲到敌人面前挡路，让大使先到达目的地。然后慢慢练级，等第三波厉害的敌人出现时，赶快闪到下面目的地逃走……

2、逃亡

地点：秘密行馆外

宝箱：①初级疗伤×4（595,474）

②初级疗伤×4（1299,914）

心得：左右两边有不少敌人，注意保护大使。搭配好人手，从中间抵住两边敌人的夹攻，顺便向中间和下边缓慢移动。因为在不久会从上边出现增援部队，大概消灭第二波增援后，会出现攻击较强的骑兵部队，而且有个敌人能召唤"独角兽"。对付第三波敌人最好靠到河对岸，守住狭隘的路口歼敌。这里可以慢慢练级，实在撑不住的话，马上退到目的圈即可。

3、追击

3-1 古林战（练习关）

宝箱：①初级疗伤×4（939,917）

②初级疗伤×4（1102,554）

③初级疗伤×4（236,636）

心得：注意粘液妖怪，它有特殊攻击能让被攻击者禁足。这关就是给你练段的，可以重复来磨刀哦。由于敌人会不断从出现地点冒出（见图标注△为出现点），注意它们的前后夹击。

（地图中☆为宝箱位置）

3-2 食舍（村口）

宝箱：①初级疗伤×4（1168,1242）

心得：注意队员间隔不要拉得太宽，尽量先让练金术士多打敌人。以后转职成黑、白魔法师，这个很重要哦……由于左右都有弓箭手，千万不要上冲，容易被敌人围攻，最好先打击左右侧的弓箭手。

4、密林天使

地点：古木森林

宝箱：①勇者之剑、骸骨法杖（939,917）

②初级疗伤×2、万能药水×2（236,636）

心得：在你右下面的宝箱中能获得勇者之剑和骸骨法杖。等待敌人上前来攻击你，用魔法或者广域剑法攻击整片敌人。消灭完人类怪物后，接着登场的是密林怪物，注意绿色蘑菇的怪物，它能让你睡眠。由于这两关中间没有暂停，最好在开始时候买点解睡眠魔法的药水。同时注意保护贝里奇娜（位置在图上的△处），她死亡的话你也玩完。其实也不要太担心，她会一直站在那儿加血，你只要把兵力吸引过来就没问题。

5、待宰羔羊

地点：铁车城

宝箱：①玄冥弓、敏捷之靴（1539,616）

②初级疗伤×4（680,623）

③初级疗伤×4（1580,1314）

④初级疗伤×2、解毒剂×2（104,819）

⑤初级疗伤×2、解毒剂×2（1063,500）

心得：从靠近自己方向的楼梯杀下去，最好先干掉加血的修女。愚笨的敌人会在堵在伍德下的那个楼梯。扫清路障后，反包围敌人。伍德也无法逃跑，这样的话你想抓他或者自己逃走都很方便。装甲战士皮厚，如果不抓城主的话可以慢慢修炼等级。等城主逃出包围时会有敌人兵力增援（出现地点在图△处）。贪等级的要小心喔……

■分支！把大使送回铁车城后，伍德城主召开议员会议，会议中途得知艾普洛军队攻打过来了。城主过度惊慌，准备把我们交给艾普洛军队以平息风波。这里是剧情的分支处：

A 线：没有抓住伍德城主，到目的地，剧情跳至"派特洛丘陵"。

B 线：抓住伍德城主，触发剧情"铁车城之战"。

A　线

6、落难之犬

地点：派特洛丘陵

宝箱：①初级疗伤×4（186,311）

②初级疗伤×4（2457,1144）

③神仙之杖、龙鳞小盾（1968,72）

心得：敌人兵力大概分成三部分，上下加目的处。你可以从上面攻过去，也可以从下面。嘿嘿，我走的上面……主要是因为上面有宝箱。由于敌人散得比较开，各个击破。

7、怪物之迷

地点：达伦平原

宝箱：①初级疗伤×4、镇定剂、眼药水（548,155）

②初级疗伤×4（828,902）

③迷雾之杖、勇者纹章（1036,92）

心得：这关敌人无攻击能力，他们都往目的地逃跑。你可以把目的地用人阻挡，嘿嘿，敌人就在附近打转，任你宰割。

8、情报贩子

地点：麦勒港

宝箱：①疗伤药×4（1529,840）

②祝福之杖、湛红眼睛（1316,39）

③疗伤药、镇定剂、眼药水（719,430）

心得：敌方占据有利地势，而且很多敌人都带毒攻击。到这里前先准备好解毒草或者学会解毒术是很有必要的。可以等敌人从上面下来攻击你，这样可以减少他们的地势优势。有魔法攻击的 BOSS 在敌后方，没有到他们的视野范围不会是出动的。可以用小喽罗练级，它们有女巫能自己加血。

9、屠杀

地点：翱海镇

宝箱：①速度之杖、风雷槌（1228,227）

②初级疗伤×4（1627,866）

③初级疗伤×4（83,1012）

心得：第一关敌人以带毒攻击的怪物居多，准备解睡眠的药品必不可少。众人迅速赶到要保护的人那儿，要么消灭敌人，要么分散敌人兵力。这里没有广域魔法的敌人，所以没什么担心的。第二关中人物出场位置见图△处，千万要注意我方人员不要独自一人太靠后了。因为第二关的敌人出来的位置在后面，容易把你的人包围其中。敌人中间夹有魔法师，由于他们出来得比较密集，最好用广域剑法收拾他们。赫博·查马是个血长的强敌，会不停的用加血和再生魔法，是让战士和魔法师升级的好靶子，应该多保护几个回合，涨点经验。

10、始作俑者

地点：派特洛森林

宝箱：①恶灵匕首、狂鹰爪、鹰眼弓（865,194）

②初级疗伤×4、定心剂、解麻痹药（650,107）

③初级疗伤×4（85,330）

心得：这一关地形简单，只有和敌人正面作战，比较好的战术是守株待兔，列好战斗队形，等敌人一批批过来再歼灭。注意第二波的怪物蚯蚓，他是远程攻击手。带毒攻击的蜥蜴也能攻击到第二排，在防守反击的情况下，特别要注意这两种怪物对后排防御低的队员造成伤害。

11、誓死效忠

地点：封踪沼泽

宝箱：①鹰眼魔弓、湛青眼睛（1900,1907）

②初级疗伤×4、定心剂、解麻痹药（2065,186）

③初级疗伤×4（1522,264）

心得：柴哥力是魔防很高的人，用地系魔法可以击破。

12、黑旗海盗

地点：公海

宝箱：①风魔无影刀、能量枪、寒冰法杖（1853,588）

心得：注意在我方船上有一狭窄的路（见图△处），在这里可以形成包围地形。让敌人攻过来，我们守株待兔进行攻击。在下方的船舷上也有敌方的魔术师，所以我方攻击难度较大。消灭进攻的敌人后，就可以通狭窄的地段。直接攻击本关 BOSS，BOSS 加血勤快，所以又是一个活靶子。

13、重逢

地点：海盗岛
宝箱：①吸灵剑、烈火杖（58,266）
②初级疗伤×2、定心剂、解麻痹药（577,319）
③初级疗伤×2、定心剂、解麻痹药（997,331）
④初级疗伤×1（82,763）
心得：第一次战斗中，盗贼速度快，力奇还有“行动指导”——加快行动速度的。最好先消灭敌人的炼金术士，断了他们的补血功能。第二次敌人出现在你的出来的位置（见图上△处），由于力奇跑的快，最好跟紧他的步伐免得被围剿。尼尔森的攻击力差，但是喜欢给自己加血，呵呵，又一个练功血人啊。

14、不自量力

地点：西风岛
宝箱：①感知战甲、大地狂狮斧、力量权杖（1449,1387）
心得：敌人分成两个部分，梯子上一群和港口边一群，当然先消灭靠近自己的敌人，这群敌人里面有个修士老是不停地加血，最好让弓箭手或者魔法师提前消灭他。注意本关要让学会开锁的兄弟装备这个技术，因为本关有个加锁的宝箱，内容很丰富的喔！

15、尽忠职守

地点：关卡
宝箱：①生命树果实、夜魔血液、迅龙指甲、地狱犬牙齿（807,254）
②暖包、氨水、高级疗伤药（1126,936）
③高级疗伤药×4（814,1062）
心得：在7回合时候会出现敌人增援，出现地方是在地图的中部地区（见图△处）。注意应付增援，敌人多为远程和广域攻击，注意不要被夹击。巨人妖怪的防御很高，用魔法来对付他简直如同小菜。在目的地后方有一个召唤师和修女把关，注意不要让他们配合起来了。以后不会再出援兵，大家达到目的地就过关。

16、步步危机

地点：劳伦蒂斯森林
宝箱：①邪灵爪、嗜血刃、龙鳞长牌盾（364,116）
心得：本关有一定难度，因为很多怪物带有属性攻击。红色蘑菇的攻击带有迷惑，能让你的队员被敌人控制。最好用远程攻击把它们做掉，本关也是达到目的地就可以了。建议早点离开这里为好，因为在中间还会有攻击带催眠属性的敌人出现，也是不好对付的（敌人出现地点为△A、△B）。本关的宝箱有上锁，最好让一人装配开锁技巧。

17、危急之秋

地点：科伦诺岩
宝箱：①恶龙角、石魔像晶粉、邪魔眼泪水、巨龙鳞片粉（1045,595）
②高级疗伤药×4（1008,352）
③高级疗伤药×4（1260,999）
心得：本关最好不要随意走动，在原地调整最佳位置等待敌人的进攻。右下楼梯有元素使，攻击范围广，要小心她的靠近，最好用远程攻击把她干掉。不行的话就在原地不停地给自己加血，身后不是有个大水晶么？找个会炼金的不停地吸魔法就可以了。本关的宝箱有个上锁的。行走路线见图上提示，△标明处为战斗最佳点，战斗最好控制在△附近，免得造成被夹击的不利形势。

18、幽冥路

地点：莫吉洛洞穴
宝箱：①利刃甲、生命之袍（32,681）
②暖包、氨水、高级疗伤药（89,1128）
心得：敌人众多，让主角从左上的敌人薄弱环节突破。希望你的克荷林的移动速度够快，剩下的人可以留在这里好好的锻炼，这里对巫师更是修炼的好场所。此处幽灵魔抗很高，但是有隐形的怪物。最好让你的反隐形单位向可疑地点靠近，然后用“水块”魔法冷冻敌人。这里是魔法师的天堂，可以很快升级到其他职业。最好能学会元素使的广域攻击，对后面战争是很有帮助的哦！注意在几个回合后敌人会有部队增援，出现位置在图△处……

19、天牢

地点：夏米监狱门口
宝箱：①冥女妖之卵、狮鹫兽羽毛、小妖怪骨灰、隐形药水（907,173）
心得：开始敌人不多，开局三回合后有敌人强大援兵到来。建议你最好向目的地靠近，然后以目的地处为据点，守在那儿攻击敌人。好处是可以慢慢地磨练等级，如果坚持不下去的话也能随时闪人。

20、地狱的况味

地点：夏米监狱内部
宝箱：①高级疗伤药×4（2100,1425）
心得：本关有三批敌人，第一批小兵干掉后，狱长出来（地图△处），这时会有援兵，还有能使睡眠魔法的夜魔。狱长攻击力和血都比较强，在敌人众多的时候千万不要和他正面冲突，最好把小兵和夜魔消灭后，在中间楼梯那儿派魔法师过去。从那里可以远程攻击狱长，虽然狱长会部分远程魔法，但是比他肉搏攻击你一次好多了。击败他后会变身，从下方有小兵在不停的增援，按照上关攻击他的方法一样奏效。

■分支！解救监狱里面所有的人质，回到圣恩城后。这个时候有两条路线可走。重要问题是：1、嗯，麻烦你了（A1线）；2、麦斯等等……（A2线）。

A1线：接受麦斯建议与雅曼共和国邀请到伊卡尔港做接应（伊卡尔港）。

A2线：接受贝里奇娜建和领主任务去析勒蒙阻止冷尼奥地使节团。麦斯和丽姐愤怒出走，晚上从贝里奇娜口中得知麦斯和丽姐脱离血鹫兵团加入雅曼共和国（析勒蒙）。

A1 线

21、接应

地点：伊卡尔港
宝箱：①圣灵魔法书、龙牙长矛（1140,509）
心得：夫人没上岸时，只有右侧敌人。等夫人上岸后，在图△处出现不少暗杀者和弓骑士，最好让盗贼或者精灵法师开道，侦探隐藏的敌人。发现后给于致命一击或者用用“水块”法术冻结。注意让众人阻截夫人的行动路线，让她在后方安全区（她会乱跑）。

22、艾普洛史最长

地点：那特罗芙平原
宝箱：①冥女妖之卵、狮鹫兽羽毛、小妖怪骨灰、隐形药水（731,353）
心得：真的是很长，等AI控制的人行动等得我心痛啊。这关向席托麦亚将军方向靠近，不要让他抢了经验值，敌人不是很强，有自己人帮你消灭大部分。行走路线见图，战斗战场见图△处，最后抵达席托麦亚背后保护他的安全。

23、相遇

地点：那特罗芙平原
宝箱：①大法师之帽子、英雄之枪（1761,1393）
②高级疗伤药×4、隐形药、万能药水（1334,976）
心得：这关以精灵、魔法师等远程广域攻击的敌人很多，但是只要你没在视野内，电脑就不会轻易出兵。敌人可以一个一个的引诱出来击杀。本关加锁宝箱在右下角，里面内容丰富哦！

24、圣战士

地点：那特罗芙平原
宝箱：①冥女妖之卵、狮鹫兽羽毛、小妖怪骨灰、隐形药水（78,247）
②高级疗伤药×2、隐形药、万能药水（82,1259）
③高级疗伤药×4（1156,1143）
心得：这关敌人比较强大，龙都是皮厚血多。应该先把吸血的家伙干掉，每个回合最好能一次性消灭一只，免得让它攻击你顺便长自己的血。龙对付起来就要麻烦多了，你的任何一个人被龙围着都是很危险的。

25、求道者

地点：析勒蒙山道
宝箱：①战神铠甲、屠龙枪（813,273）
②暗影匕首、战神头盔、圣龙巨爪、爆冲链（716,220）
③反应头盔、圣灵剑（640,205）
④高级疗伤药×4（133,259）
心得：桥太狭窄，敌人有会飞的单位，我方容易卡死在桥上，注意队伍的排列。弓箭手稍微靠后专门攻击想飞近来的敌人。通过桥后，有龙保护3个加锁的宝箱——里面都是高级装配和武器哦，龙怕水系魔法。

26、试练

地点：欧布坦奈宅外
宝箱：①恶龙角、石魔像晶粉、邪魔眼泪水、巨龙鳞片粉（253,454）
②圣洁之袍、大法师权杖、屠龙宝剑（141,1054）
③幻之镜、王者之冠（77,1046）
心得：水里的美人鱼很麻烦，会冰冻法术和暴风雨，开始最好不要下水惹她们。干掉冲过来的敌人后，在转弯的地方集合。用远程魔法解决美人鱼，免得日后捣乱。敌后方的主教也很麻烦，能做掉她就尽快把解决。注意本关有3个很好的宝箱，不要顾着作战，把好装备都放弃了。

27、太古魔龙

地点：龙力役
宝箱：①高级疗伤药×4（320,662）
②高级疗伤药×4（339,662）
心得：本关每5个回合出来2只魔龙，敌人不太多但是攻防较强，并且还要保护3个人的安全，难度稍微大点。最好集中失败条件的三人，不要走得太开，免得首尾难顾。

28、圣城外的暴动

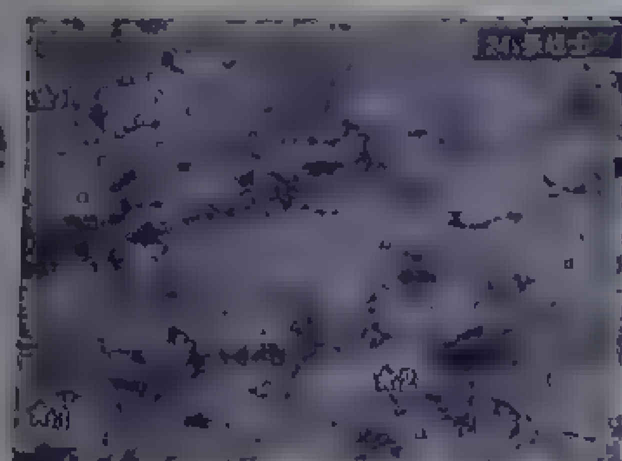
地点：梵冷尼奥森林
宝箱：①冥女妖之卵、狮鹫兽羽毛、小妖怪骨灰、隐形药水（67,913）
心得：注意隐形的东西，本关地势有利，让皮厚血多的站前面挡子弹。地形刚好可以形成一个防御口子，只要不让敌人冲过来攻击防御低魔法高的巫师就可以了。广域魔法在这里很有用，随便都能打死好几只。

29、圣地下的炼狱

地点：梵冷尼奥地下水道
宝箱：①高级疗伤药×4（1236,932）
②高级疗伤药×4（1117,332）
心得：这关敌人又多又厉害，还有很多隐形的敌人。前进中要迅速打清前面阻挡的敌人，以能探察隐形的队员前后保护，中间是远程攻击者。在几个回合后，中间会出现一些厉害的夜魔（出现位置见图△处）。不要进入它们的进攻范围，小心被迷惑后伤害自己人。本关最好有人会“高级净化”，来对付各种不同的属性攻击。

30、潜入作战

地点：梵冷尼奥街道



宝箱:①幻之镜、王者之冠(1851,760)

②高级疗伤药×4(84,971)

③高级疗伤药×4(404,332)

心得:敌人中以元素使最为厉害,用我方行动速度快的过去将敌人一个一个引诱下来歼灭。注意回避元素使的正面攻击,如果已经在她的攻击范围的话,要尽快将她消灭,不然后方补血太浪费魔法。从街道中间的两侧会有敌人不断地涌出(见图△处),到了后期要预防敌人从后面包抄。

31、忠诚之爱

地点:大圣堂

宝箱:①元素草、精灵花、超级疗伤药(331,652)

②高级疗伤药×2、隐形药、万能药水(1144,1357)

③圣洁之袍、大法师权杖、屠魔宝剑(1870,535)

④战神铠甲、屠龙枪(1753,448)

心得:本关地形对我们不利,一出来就呈半包围状态。正前面有四个攻击力强且行动迅速的白羽骑士,而左右两侧都是标准战斗组合的敌人。特别要注意:敌方头目美伦丽兹是隐形的,如图A处,而且会很多剑法及反击招式,要用魔法远程攻击,可避免反击。另外一点美伦丽兹的移动力很高,要多加小心。

32、狂风圣女

地点:风祭坛

33、刚岩圣女

地点:地祭坛

34、碧浪圣女

地点:水祭坛

35、绯炎圣女

地点:火祭坛

心得:这四关是连续作战,最好在一开始就准备好药品。敌人属性很强,这4关是考验你是否全面发展(笑),用属性相克来制服它们。注意开始只是4只小精灵,打完它们后精灵王才会出现,出现地点在中间。

36、偏执的悲剧

地点:地下祭坛入口

宝箱:①生命树果实、夜魔血液、迅龙指甲、地狱犬牙齿(903,673)

②恶龙角、石魔像晶粉、邪魔眼泪水、巨龙鳞片粉(1363,897)

③冥女妖之卵、狮鹫兽羽毛、小妖怪骨灰、隐形药水(1540,366)

④超级疗伤药×4(1838,459)

心得:本关敌人数量很多,前进路线上站满了敌人,因此不要盲目冲前。还是一部分一部分的引诱下来歼灭。注意黑曜石鬼,他的移动力很高,所以后防不要太弱,小心被偷袭。BOSS巴鲁洛夫攻击不强,但很会补血,是练等级的活靶子。

37、理想与狂想

地点:地下祭坛

宝箱:①精灵花、元素草、超级疗伤药(654,885)

②隐形药水、万能药水、超级疗伤药(1927,1700)

③超级疗伤药×4(1183,1167)

④超级疗伤药×4(1676,989)

心得:大BOSS就在楼梯顶上,上楼梯前要先消灭四周的隐形的邪魔眼。然后让攻击力强或者防御强的到楼梯上当挡箭牌,最好能除去后面的水晶装置,不然BOSS的魔法你可受不了。楼梯上的两个邪术师比较麻烦,他们很容易和BOSS形成魔法包围攻击,让他先解决他们再搞到BOSS。

38、狂神降世

地点:狂神祭坛

心得:最后一战,道具、暗器现在不用就可惜了啊!周围有4个精灵使者,我想前面4个精灵的打法还没忘记吧,对他们一样有效。变身后的狂神样子丑了不少,但是威力也增加了不少。每5回合都会出现敌人援军(出现地点见图△处)。援军中我最恨的就是给狂神补血的。在此提示一点,主角使用"长虹剑法"打击敌人比其他剑法打掉的血多,真是搞不明白啊。

A2 线

21、借道

地点:路过奎恩堡外

宝箱:①高级疗伤药×4(453,1227)

②生命树果实、夜魔血液、迅龙指甲、地狱犬牙齿(174,642)

③吸包、氨水、高级疗伤药×2(1158,186)

心得:敌人成夹击状态,上、左、右都是标准的战士加巫师加弓箭手的组合,注意女巫的隐身术,最好带上反隐形的队员以防不测。你可以原地不动观察敌人攻击方向,这样的话首先攻击你的是两侧,上方敌人不会动作。消灭两侧敌人后,保持队形向上移动消灭残余力量。右上方是本关目的地,可直接逃离现场。可以按照地图上的进攻路线,△处为战斗场所。

22、异境门

地点:绿魔森林外关卡

宝箱:①高级疗伤药×2、润滑剂、解石化卷轴(459,495)

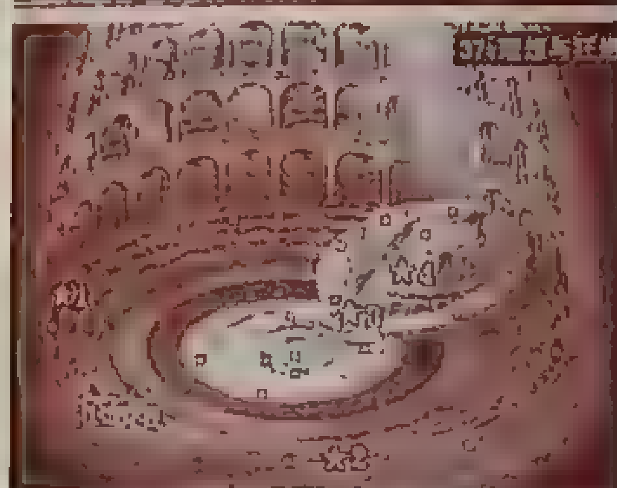
②龙牙匕首、龙鳞巨塔盾(1002,354)

心得:本关需要强行通过,注意前方的拳法师,他带有点穴功夫能让你禁足。敌人弓箭手不少,建议本关我方骑士不要太多,以2个战士带2个弓箭手和女巫、修女为最佳。本关无隐形单位,你可以选择走独木桥避开前方的巨人。如果你的弓箭手多并且不开宝箱的话,建议走独木桥迅速通关。













23、乌托邦之路

地点:祈勒蒙山道

宝箱:①恶魔之刃、浑沌之袍(619,202)

②超级疗伤药 ×4(429,247)

③超级疗伤药 ×4(729,530)

心得:这一关会遇上敌方防御力极高的石魔像(有铁壁防御),一般物理攻击很难有效,还是要运用属性技能以及加强蓄力来攻击,另外魔法攻击效果相当好,此关难度不高。

24、大义

地点:欧布坦拿宅

宝箱:①恶龙角、石魔像晶粉、邪魔眼泪水、巨龙鳞片粉(1779,1146)

②超级疗伤药 ×2、元素草、精灵花(586,1033)

心得:圣战士的攻击力很强,而且还会反击,所以用远距离攻击效果不错。要小心娜菲雅的剑法攻击。由于要面临下关苦战,最好保存实力,以到目的地为最佳选择。

25、抉择连续

地点:欧布坦拿宅外

宝箱:①兽神巨棒,武斗神战袍,生命之杖(80,1102)

②超级疗伤药×4(245,865)

③超级疗伤药×4 、隐形药水．万能药水(1113,1229)

心得:下方敌人极多,不要急于攻打,首先快速解决娜菲雅,不然会有敌人援兵出现(敌人出现位置在△处)。然后让会水路的人从桥下过,与桥上同伴夹击敌人。最好先解决敌人的加血机器——主教。

26、火刑

地点:祈勒蒙市民广场

26-1 火刑1

宝箱:①冥女妖之卵、狮鹫兽羽毛、小妖怪骨灰、隐形药水(820,281)

心得:由于主力阵容全都不能上,要消灭敌人将会付出惨痛的代价。你可以利用百合隐身和移动极快的特点,绕到守卫从后面直接救人为上策,但是需要其他队员牵制敌人。

26-2 火刑2

心得:本关可以扬眉吐气了,我方克何林贝里奇娜以及咕噜噜还有普鲁丝归队,实力大增。敌方部队较为分散,最好先消灭威胁无辜者安全的敌人。另外友军也会加入战斗,不要让他们抢走过多的经验值。

27、失火的天堂

地点:祈勒蒙街道

宝箱:①邪灵之袍、浑沌战斧(633,87)

②超级疗伤药×4(1604,64)

心得:此关敌人数量不少,左右两条路都可以通到脱离点,左边敌人多,但是比较好上楼,右边敌人少,可是可上去的点很小,建议向左走。消灭左边的敌人之后不必急着撤退,还可以拿右边的敌人练功。

28、四天王敢死队

地点:依·法连圣寺

宝箱:①魅影之杖、龙鳞甲、长老护身符(1555,1272)

②降龙链锤、狩魔神弓、石化之杖、幼龙战甲(1705,1347)

③超级疗伤药×4(870,1299)

心得:本关敌人很多,从前到后逐渐加强,以四大护法为最。保持好队形,慢慢向四大护法处推进,一层一层的瓦解敌人。

29、一日万里

地点:龙力伐上

宝箱:①超级疗伤药×4(271,716)

②元素草、精灵花、超级疗伤药×2(527,874)

心得:本关敌人只有2条龙,但是他们攻击力以及各项能力都很高,围攻可以压制住龙的攻击。

30、太古魔龙

宝箱:①超级疗伤药×2、隐形药水、万能药水(237,720)

②超级疗伤药×2、隐形药水、万能药水(440,882)

心得:每5回合会增加一只小魔龙,熬到30回合战役才会结束。

此后接A1线第28关"圣城外的暴动"至完结。

B 线

6、诈降

地点:铁车城门下

宝箱:①朱玉手环、挑战者之枪、灵异法杖,(2174,924)

②初级疗伤药×4(2443,818)

③初级疗伤药×2、解毒草×2(1808,1595)

④初级疗伤药×2、万能药水×2(1983,1917)

心得:本关难度较大,敌人众多,等级也都在12-15级左右。最好在前面几个随机关中多练些段,学会一些广域剑法或者魔法。开始让会练金的人在水晶处多吸收些魔法,防御和攻击较高的战士堵住路口,广域魔法者殿后。特别注意敌人的工匠,他的地震术范围广,攻击力强,一旦我方进入他的魔法范围最好群起将其击毙。敌首德洛瓦会使用反击术与中毒术,可让具有治愈技的贝里奇娜辅助战士进攻,是得经验的好机会。

7、袭击

地点：碧海镇
宝箱：①疗伤药x4（1605，148）
②铁达钢爪、长手环（1713，782）
③疗伤药x1（131，519）
心得：本关敌人多而弱，最好先把远程攻击的弓箭手消火，逐步瓦解敌人，注意敌方女巫的毒术。

8、怪物之迷

地点：绀海河谷
宝箱：①疗伤药x4（683，834）
②幻魔剑、流星弩（955，379）
③疗伤药、镇定剂、眼药水（583，352）
心得：本关两条水蛇的攻防相当强，千万不要让它们近身，多使用特技和魔法攻击，补血的修女当然也不能少。由于弓箭手对飞行物攻击有特殊效果，让麦斯对付翼女。如果敌人对你来说过于强大，可以向目的地靠拢退出战场。

9、屠杀

地点：德海镇
宝箱：①封魔枪、真知眼镜、巨魔骸骨杖（1223，220）
②疗伤药x4（1631，873）
③疗伤药x2、镇定草、眼药水（78，1012）
心得：请参看A线第9关。

10、会战

地点：达伦平原
宝箱：①能量剑、真赤之命珠（1026，98）
②幻魔剑、流星弩（68，78）
③疗伤药x4（93，905）
心得：敌人的狮鹫会从后面攻击我方队员。快速解决狮鹫后，然后呈圆弧状包围敌人，最主要是围住卡尔顿不让他逃脱，然后就可以慢慢地捞经验值了。5回合后出现敌方增援部队，位置在中下方，其中以矮人血多皮厚，要利用魔法和特技解决。

11、中计

地点：派特洛丘陵
宝箱：①暴风法杖、速度之杖（906，1364）
②疗伤药x4（1709，52）
③疗伤药、定心药、解麻痹剂（2458，1105）
心得：本关敌人呈半包围阻击我方部队，数量较多而且是标准攻击性搭配，等级不弱。引诱杀敌是本关基本思路，千万不要同时激活两队敌人。作战时注意保持自己队伍阵型，加血和魔法攻击者一定要被战士包围保护。蜥蜴人能攻击我方两层防线，而且带毒，是个危险的兵种。第二次战斗，敌人出现在中下和右下位置（见图中△处）。由于是连续作战，我方消耗较大，最好不要主动出击，消灭上前来的敌军后，注意魔法池能量的积累和恢复我方部队的体力，稍作休息后可直接进攻坐以待毙的敌人。注意合理使用百合的隐形属性，能给敌方致命的伤害。

12、救援

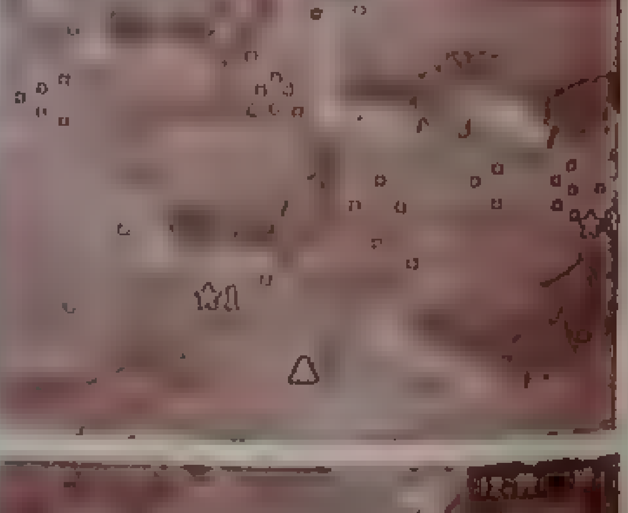
地点：派特洛森林
宝箱：①地灵法杖、龙鳞盾（46，300）

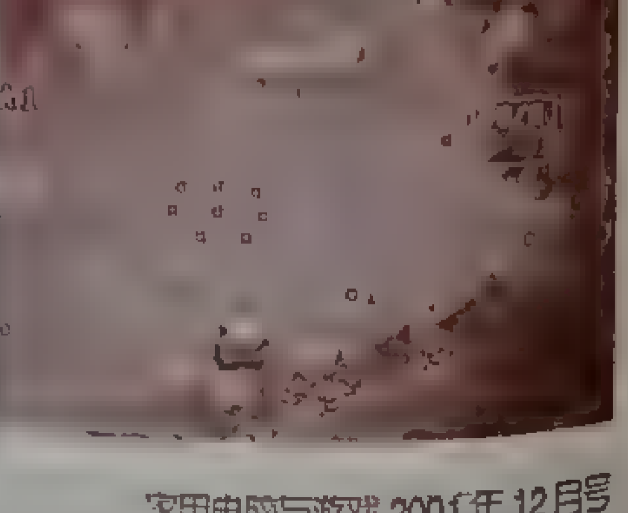












心得：本关[illegible]人武器淬毒，其他敌人都不[illegible]，没有什么威胁。

13、殒星

地点：绀河河洞
宝箱：①吸灵剑、烈火法杖（429，1250）
②疗伤药x1（1644，646）
心得：本关难度较高，敌人等级高人数多，我方还要照顾重伤的被包围的安迪将军。过河营救安迪将军是首要任务（他死亡你也玩完），消灭河边挡道的守卫，处理掉包围将军的敌人，迅速和将军会合后，以将军处为据点，等来敌人的来袭。只要坚持十个回合，大数分敌人就会撤退，剩下少数敌军死守着小路。布置好阵形，我方可以向此处敌人发动进攻，尽管敌方人数比较少，但等级都还蛮高，佛拉图坎真是攻防兼备阿，建议先处理掉小喽罗后，全体队员围攻佛拉图坎。有兴趣和耐心的朋友可以此为练功活靶子。

■分支！分歧线路重要对话：
B1线：麦斯，你说得对……
B2线：麦斯，我并不是不懂你说什么。但是……

B1 线

14、黑旗海盗

宝箱：①小型木盾、焚火锤（1868，603）
②高级疗伤药x4（820，367）
③高级疗伤药x4（1090，170）
心得：由于麦斯和丽妲离队，而且敌人数量众多，这关十分难打。我方可以利用地形限制敌人，在船狭窄的过道上袭击敌人，过道只能容2人近身，使敌人人多的优势无法发挥。还要用我方远程攻击的法术攻击后方的敌人。第5回合后海盗头子力奇出现，他有避闪加速斗再生铁壁等多项技能，同样利用船上固有地形，保护好后方魔法者和远程攻击者。

15、自不量力

宝箱：①高级疗伤药x4（896，1063）
心得：参看A线第14关。

16、尽忠职守

宝箱：①神秘魔法书、聚灵枪（831，280）
②高级疗伤药x4（848，1112）
心得：参看A线第15关。

17、步步危机

心得：参看A线第16关。

18、危急之秋

宝箱：①嗜血剑、魅影战衣、碎冰锤（752，544）
②高级疗伤药x4（1190，382）
③高级疗伤药x4（196，930）
心得：一开始克鲁得菲尔陷入敌人重重包围之中，要尽快将其解救出来。由于对手非常强劲，我方要先解决敌方守军，完成与克鲁得菲尔部队会合，再慢慢掩护他脱离。此时会有大批敌人向克鲁得菲尔所在的处发动进攻，我方全体队员可以在此对敌军进行阻击。只要支持到克鲁得菲尔撤退，任务便可大告成功。敌方的元素使太强大了，千万不要进入他的魔法范围。尽量避免与敌方主将弩萨伊正面冲突，他简直是不可战胜。

19、幽冥路

宝箱：①高级疗伤药x4（201，1384）
②高级疗伤药x2、氨水、暖包（898，558）
③高级疗伤药x4（667，293）
心得：参看A线第18关。

20、天牢

宝箱：①战意头盔、邪恶魔法书、恶魔之杖（93，380）
②高级疗伤药x4（911，175）
心得：参看A线第19关。

21、地狱的况味

宝箱：①大神官之帽、防御之杖（2378，1202）
②高级疗伤药x4（2268，1507）
③高级疗伤药x2、润滑剂、解石化卷轴（733，822）
心得：参看A线第20关。

此后接A2线的第23关"乌托邦之路"至完结。

B2 线

14、重回战场

地点：达伦平原
宝箱：①暗黑长矛、神秘的面具、祈勒裂法杖（95，89）
②高级疗伤药x4（1009，101）
③高级疗伤药x4（1177，911）
心得：下方的装甲佣兵先不用去管，先解决掉右边的射手和矮人。之后保持对型往下移动。解决女巫后就可以全力攻击装甲佣兵了。几个回合后在图△处有敌人援兵加入，注意后方防备。

15、重回故里

15-1 重回故里1

地点：博丰城门
宝箱：①高级疗伤药x4（2216，173）
②高级疗伤药x2、暖包、氨水（174，1702）
心得：把队伍分成两组对抗左右两边的敌人，左边的弓箭手要先消灭，右边的蜥蜴人和矮人要先消灭，之后对付剩下的弓骑手和狮鹫。解决后往上移动。要小心武斗僧的攻击力。图上△为下次敌人出现位置。

15-2 重回故里2

心得：敌人在桥上分成两批，第一批很好对付，当他们困在一起的时候使用魔法和剑招，弓箭手和剑士基本上都抵挡不住。干掉补血的德鲁伊，然后解决两只狮鹫。后一批敌人中，放毒的蜥蜴人还是要先解决掉，BOSS会用重甲，一开始不要去打他，等解决完所有人后再围攻。

16、将计就计

16-1 将计就计1

地点：博丰城内
宝箱：①高级疗伤药x2、润滑剂、解石化卷轴（2427，1494）
②高级疗伤药x4（2305，1037）
③速度之帽、蛊毒魔弓、禁锢法杖（765，290）
心得：解决蜥蜴守护者后，先通过细窄的通道，然后往左消灭飞马和其他敌人。至于右边的敌人，要从二楼绕过去才行。

16-2 将计就计2

心得：消灭掉右边的敌人后，敌我双方的援军都会到来。此时往原路绕回，干掉楼梯边挡路的敌人后，可以和援军前后夹击，敌方的重装骑士一直会使用重甲防御，可以不用管他，消灭骑士和弓骑手后全力攻击德洛瓦。

17、背叛者

地点：博丰城内对抗彼德
宝箱：①生命树果实、夜魔血液、迅龙指甲、地狱犬牙齿（2446，1500）
心得：本关只能派三人出战，除克荷林外，其余两位要有一个盗贼和一个魔法职业的人。先解决掉几个炼金术师，在盗贼开掉上锁宝箱后，就可以无顾虑地攻击彼德了。

18、黑旗海盗

地点：船上
宝箱：①高级疗伤药x2、暖包、氨水（1875，593）
②邪灵杖、魔力链锤（1138，733）
③高级疗伤药x4（839，356）
心得：参看B1线第14关。

19、天牢

宝箱：①高级疗伤药x4（261，356）
②高级疗伤药x4（929，164）
心得：参看A线第19关。

20、地狱的况味

宝箱：①高级疗伤药x4（750，825）

攻略手记

②夺魂枪、动力铠甲(2345,1190)
心得:参看A线第20关。

21、刁难

21-1 刁难1

地点:车恩堡外
宝箱:①高级疗伤药×2、面包、盐水(1518,512)
②恶龙角、石魔像晶粉、邪魔眼泪水、巨龙鳞片角(166,634)
③高级疗伤药×1(397,1189)
心得:先向右移动消灭几个放毒箭的长弓手,等左边的敌人靠过来后,先消灭那个修女,再集中攻击两个战斗矮人,最后解决剑客。然后部队上移,分批消灭左边和右边的敌人。图中△位置为第二波敌人出现的位置。

21-2 刁难2

心得:小心敌方狂战士的攻击,在击败精灵使、修女后就可以集中攻击马克兰德了。他会连续使用重甲技能,因此一定要将他围住攻击。

22、妒念

22-1 妒念1

地点:奎恩堡
宝箱:①高级疗伤药×2、润滑剂、解石化卷轴(1620,453)
②巨魔爪、恶灵之弓、龙鳞头盔(665,76)
③高级疗伤药×4(166,912)
心得:这关的敌人非常多,但站位相当分散。先上楼解决三只狮鹫、长弓手和一个修士,剩下来的几批敌人除一批有狂战士的外,其他都不足为惧。

22-2 妒念2

心得:西斯的前面有4名重装骑士保护,身旁还有一个修女。因此要慢慢把他们引过来,施以催眠等法术。然后就要绕过重装骑士对西斯得菲尔进行攻击。

此后接A1线第21关"接应"至完结。

结局分析

A1线结局有娜菲雅和寇琪两种可能,娜菲雅好感度需超过10分。

娜菲雅好感度问题:
1、帮询镇→这多半是人们穿凿附会的吧?(+3)
2、祈勒蒙"拿克拉"→和善的人们,让人感到这是一个温暖祥和的地方。(+3)
"拉古娜"→虽然物质生活优越,但是人们的内心愈来愈空虚。(+3)
3、麦勒港→这个世界上,是不可能有这样的地方的。(+3)
4、夏米尔市→即使技术进步,人们的生活也不一定会更美满。(+3)

A2线结局有寇琪和贝里奇娜两种可能。贝里奇娜好感度需超过10分。

贝里奇娜好感度问题:
1、第一次见面→你一个人来这里?这种危险的深山?(+1)
2、第一次见面→在这个深山里,女孩子独自行动实在是太危险了。(+1)
3、铁车城会议厅→佣兵团不是儿戏的地方,而是充满危险的修罗场。(+1)
4、穗海镇→这些村民是无辜的,我们不能坐视不管。(+1)
5、封蹄沼泽→也许他们的"计划"真的比生命更宝贵。(+1)
6、深夜的营帐前→其实我非常难过,但是我必须做出决定。(+2)
→但是,顺应天命真的是对的吗?(+2)
7、深夜的营帐前→麦斯和丽姮有权利做自己的决定。(+2)
→但是,代价却是要做出那么多牺牲。(+3)
8、祈勒蒙监狱内→你别多想,我们一定会没事的。(+3)
→所以你不要自责,这一切都是我的选择,懂吗?(+3)

B1线结局有贝里奇娜和百合两种可能,以好感度高者为主。

贝里奇娜好感度问题见上。
百合好感度问题:
1、第一次见面→并不是每个穆伦教徒,都会滥杀无辜的人。(+2)
→我们并不会对你们有任何不利的举动。(+2)
2、祈勒蒙山道菁伶丝坠崖→如果时间允许,我绝对会找到为止。(+2)
→我们不能让菁伶丝白白牺牲。(+1)
→大家都是这么期望的。(+4)
B2线结局是丽姮

附一 初始问题对游戏的影响

一、英雄的传奇该从那种环境开始?
1、贵族世家。(目前没有效果,攻略本附的资料片影响旁支事件)
2、富商巨贾。(一开始多1000元)
3、工农平民。(商店8折优惠)
4、流浪文艺者。(教堂复活费用打8折)

二、少年时代要如何度过,才能塑造出勇者?
1、徜徉于山林原野之间。(体质:精确攻击)
2、设法进入学院充实知能。(体质:魔法专精)
3、和死党结队,威风少年时。(体质:战斗专精)
4、听从父母的安排。(体质:战斗均衡)

三、勇者做深山修炼时,不慎将铁剑掉入湖中,湖之女神拿出三样物品,询问要取走哪一个?
1、金剑。(装配:长剑,获得"贪婪者"称号)
2、银剑。(装配:长剑,没发生任何事)
3、铁剑。(装配:长剑,获得疗伤药×20)
4、将剑送给湖之女神,以作为交朋友的信物。(装配:短剑,攻略本附的资料片影响旁支事件)

四、成长的过程中,会接触到多种信仰,勇者会倾向于?
1、唯一真神引领这个世界。(信仰:强烈,相性生克强烈)
2、多种神只在各自领域发挥作用。(信仰:中等,相性生克稍强)
3、没有与灵异接触的经验,不能确定。(信仰:信仰模糊,相性生克标准)
4、宗教是文明发展的衍生物,根本没有神。(信仰:无,不受相性生克影响)
注:信仰值高,相性生克强烈

五、由于因果或未知的定律,勇者终究会踏上荣征之途,要如何面对横阻于前方的巨大试炼?
1、坚持与忍耐、降低消耗,换取时空上的优势。(属性:地)
2、回避正面冲突,以辅助角色的立场进行战斗。(属性:风)
3、爱与包容化解仇怨,由冥冥之力审判执迷恋者。(属性:水)
4、以绝对的力量扫除敌人,即使牺牲也无所谓。(属性:火)

六、勇者以及受其号召的人们呀,各位奋勇作战的理由是?
1、真理、圣洁、公义等等,诸善之理念。(光明10)
2、复仇!凡从手中失去,必由双手夺回。(黑暗10)
3、为了民众的自由、安全、温饱……等需求而战。(一开始就习得"领导"辅助技能)
4、大时代的变动,身不由己;只能够顺应情势而行动。(幸运+2)

七、当战况极端危急,勇者甚至自身难保……为了日后的胜利,目前应该先救谁呢?
1、师傅。(改变体质:战均衡+)
2、战友。(Exp+90)
3、爱人。(Cxp+30)
4、自己。(增加体质:反击)

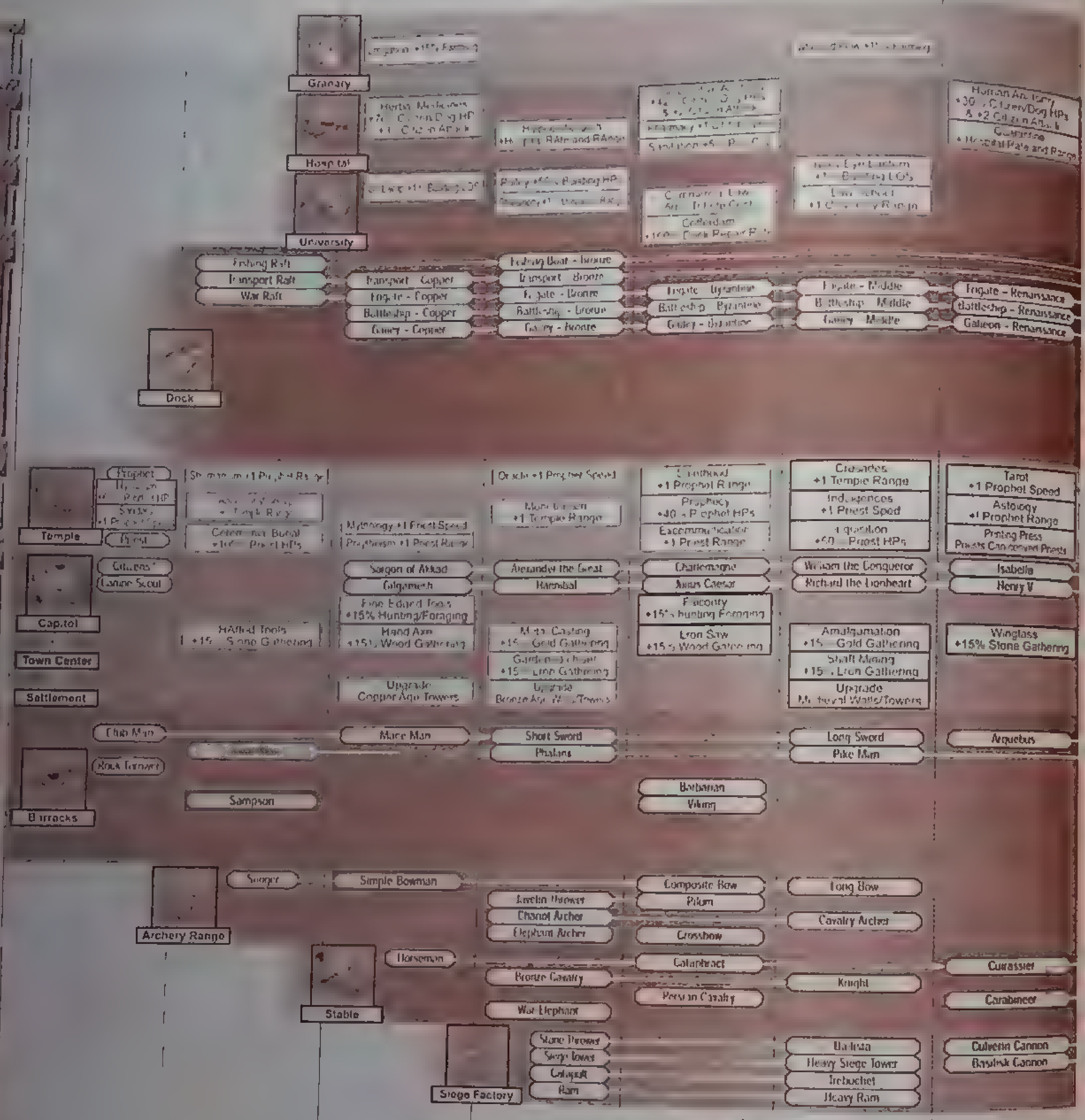
八、在踏上鲜血与荣耀的未知旅途之前,你的最后祈愿?
1、我想成为史上最富传奇色彩的大冒险者。(目前没有效果,攻略本附的资料片影响旁支事件)
2、我需要最眷念玩家的谢夫·罗德大神庇荫。(读取战役中存盘,我方角色Hp全恢复)
3、我酷爱和平,除了剧情之外,尽量不要有无谓的战斗。(随机战斗触发时可选择避开战斗)
4、我渴求无上的力量,即使身受诅咒折磨也要成为最强。(半巫妖特质,Ma+30,永久内建中毒状态)

附二　普通转职路线（见表01）

职业名称	专属武器	移动方式		转职路线	职业技能
斗剑士（男） 女战士（女）	剑	步行	男	斗剑士2级→长弓手 斗剑士3级→蛮族战士 斗剑士4级→剑客	猎斗 气旋斩 晨配 己武器修复 己盾修复 体力限上升
			女	女战士2级→射手 女战士3级→亚马逊战士 女战士4级→剑士	
长弓手（男） 射手（女）	弓	步行	男	长弓手2级→长戟士 长弓手4级→盗贼	蓄力 加强蓄力 必中 己命中增加 命中上升
			女	射手2级→长枪士 射手4级→小偷 射手5级→弓骑手	
蛮族战士（男） 亚马逊战士（女）	斧	水陆两栖	男	蛮族战士2级→装甲佣兵 蛮族战士4级→武斗僧 蛮族战士10级→狂战士	武器淬毒 武器震击 攻击增加 攻击上升 抗毒
			女	亚马逊战士2级→铠甲士 亚马逊战士4级→拳法家	
剑客（男） 剑士（女）	剑	步行	男	剑客10级→大剑帅	虚空剑法 长虹剑法 破魂剑法 敌武器破坏 敌盾破坏 速度上升
			女	剑士3级→杀手	
长戟士（男） 长枪士（女）	长矛	步行	男	长戟士2级→游击骑士	己回气充填 幸运上升 反击
			女	长枪士2级→玫瑰骑士	
盗贼（男） 小偷（女）	匕首	步行	男	无	盗取金钱 侦测隐形 己闪避增加 开锁
			女	无	
装甲佣兵（男） 铠甲士（女）	流星锤	步行	男	装甲佣兵3级→重装骑士	重甲 防御 己魔防增加 防御上升
			女	无	
武斗僧（男） 拳法家（女）	爪（徒手）	步行	男	无	点穴 地裂波 己动力增加 行动力上升 格斗
			女	无	
游击骑士（男） 玫瑰骑士（女）	长枪	骑马	男	游击骑士3级→重装骑士 游击骑士4级→飙风骑士、水蛇骑士	己行动回复 行动限上升 移动+1
			女	玫瑰骑士4级→白羽骑士	

附三　特殊转职路线（见表02）

角色名称	独有职业转职条件	相性	职业特技
克荷林	剑圣：大剑师10级+德鲁依2级	光	无极剑法，干坤剑法，高速术，太古机兵 英勇号召，敌饰品破坏，斗志，抗钝化
	剑邪：大剑师8级+邪术师3级	暗	九天剑法，雪山飞剑，高速术，太古机兵 敌速度下降，敌闪避下降，抗枷锁，元素加护
	御雾骑士：降术师3级+飙风骑士4级	风	加速术，皇家狮鹫，飞行术，太古机兵 回光返照，敌行动下降，领导，移动+4
贝里奇娜	光之圣女：拳法家3级+召唤师2级	光	神疗，飞龙，天使，太古机兵 敌攻击下降，敌魔力下降，活性
	超灵体：主教2级+光之圣女2级	光	神疗，奇迹之光，解咒术，圣光术，太古机兵 敌魔攻下降，圣洁
	夜之王女：幻术师2级+元素使2级	暗	神疗，多头龙，恶魔，太古机兵 敌灰心丧志，敌魔防下降，抗浪费
麦斯	弓王：长弓手10级+长戟士5级	光	必中术，暴风散弹箭 敌防御下降，己幸运增加，眼目明朗
	暗影狙击手：长弓手9级+盗贼6级	暗	定影术，暴风散弹箭，敌体力下降，凝神
丽妲	研究员：拳法家3级+魔术士8级	光	进阶炼金，解咒术，传送术，暴风散弹箭 指导，己头戴修复，己衣着修复，抗寒
	熬夜实验员：小偷4级+魔术士8级	暗	高级炼金，核融爆，传送术，暴风散弹箭 敌职技漏失，敌命中下降，冷静
陶	科学家：炼金术士10级	光	高级炼金，解咒术，元素加护术，教授 己饰品修复，敌魔力下降，抵抗诱惑
	怪异学者：盗贼2级+工匠2级	暗	纯化炼金，元素加护术 敌经验遗忘，敌命中下降，冷静
波比	雷风斧王：狂战士6级+武斗僧4级	火	热血术，迟缓术，浑沌脉冲，狂魂，足腿轻快
	幽冥斧王：狂战士6级+武斗僧4级	暗	热血术，石化术，浑沌脉冲，末日怒号 同赴黄泉，己速度上升，精神亢奋
寇琪	魔法剑士：剑士9级+女巫7级	光	爆裂剑法，混沌剑法，高级雷击，浑沌脉冲 敌头戴破坏，敌衣着破坏，神经灵敏
	魔剑使：剑士9级+拳法家8级	暗	爆裂剑法，混沌剑法，高级岩锥，浑沌脉冲 九天剑法，敌动力下降，抗枷锁
力奇	海贼王：海贼8级+武斗僧3级	水	行动要诀术，吸血术，水蛇 狂魂，敌行动下降，足腿轻快
	黑海霸主：海贼8级+盗贼4级	水	行动要诀术，吸魔术，水蛇 敌防御下降，敌地理下降，精神亢奋
努萨伊	光明骑士：游击骑士5级+修士5级	光	铁壁术，行动点破坏，超级疗伤，银飞马 加强领悟，受击领悟，敌动力下降，活性，移动+4
	圣骑士：光明骑士2级+降术师2级	光	铁壁术，士气破坏，超级疗伤 回光返照，圣洁，移动+5
	黑骑士：游击骑士5级+德鲁依2级	暗	铁壁术，即死术，巨水蛇 敌精力流洩，敌闪避下降，行动要诀，元素加护
娜菲雅	神剑使：剑士4级+铠甲士5级	光	爆裂剑法，混沌剑法，高级炎术 敌头戴破坏，敌衣着破坏，神经灵敏
	邪剑使：剑士4级+小偷4级	暗	爆裂剑法，混沌剑法，无极剑法，高级冰结 敌精力流洩，敌速度下降，凝神
普鲁丝	圣魔使：幻术师4级+主教3级	光	魔导术，陨石术，地元素，风元素，飞龙统领 超热燎原火，加强学习，受击学习，敌幸运下降
	闇魔使：幻术师7级	暗	魔导术，陨石术，水元素，火元素，混沌多头龙 超热燎原火，敌灰心丧志，敌魔防下降，抗浪费
咕噜噜	地龙：幼龙3级	地	
	风龙：幼龙3级	风	猛毒术
	冰龙：幼龙3级	水	冰结



必须建造两座所处时代的建筑，并采集足够的资源才能升级至下一时代。

建筑单位和技术只写在它们最初出现的时代中，有＊号的单位可出现在各个时代。



EMPIRE EARTH™ 地球时代科技树

TECHNOLOGY TREE

亚特兰蒂斯Ⅲ

——新世界全攻略——

文/TWO-IN-ONE 编辑/游骑兵

Cyro Interactive 公司的"亚特兰蒂斯"系列冒险游戏如今已经推出了第三集《新世界》，从第一集《失落的传说》到第二集《飞越亚特兰蒂斯》，再到《新世界》，可以说是一集比一集精彩。在《新世界》中，我们将看到一位女考古学家的冒险故事。

牧民离开之后，女考古学家决定到四周走走。顺着面前唯一的一条小路向前走，然后向左转。向前走了两步之后，遇到一个守卫。不必理睬他，向右转，会看到一条矮树丛小路通向上方。顺着小路向前走，再向左转，然后向前走。突然，另一个守卫冲了过来。幸好，牧民及时赶到将守卫干掉。

守卫被干掉之后，女考古学家离开牧民，向前走，穿过石柱间的空隙（图1），看见地面上有一条从右侧伸过来的电缆。向右转，进入洞窟，走向发光的圆形传送口。这个传送口通向洞穴的另一个部分，但现在还是关闭的。女考古学家必须打开这个传送口。向右看，将发现很多技术设备，先不要管它们。站在传送口前面，向下看，在地面上，有一个圆圈，上面画着5个不同的记号。从物品栏中拿出圆盘，将它放在圆形中心，然后拿出木辊，将它放在圆盘上，做成一个陀螺仪。将这个陀螺仪正确地放在记号上，就可以将传送口打开（图2）。从左到右将记号标记为1、2、3、4、5，把陀螺仪按照2、5、3、1、4的顺序放在记号上（如果不能打开，试试这个顺序：4、1、3、5、2）。每次将陀螺仪放在正确的记号上，它将顺着圆形旋转，然后在圆形边上留下一个星星。将全部五个记号都完成之后，传送口打开，露出洞穴的下一个部分，看起来象是一间寺庙。

第一章　古埃及

穿过传送口进入寺庙，发现在寺庙中心放着一具大石棺。转身向右看，在右侧的柱子下面有一只木鸟（图3）。将木鸟拿起来，然后走到石棺右侧的墙边，看到一幅壁画，上面画着两个埃及人和一颗星星图案，在星星下面的左右两侧还画着带有记号的曲线（图4）。观察曲线，从顶端到底部，按顺序排列着：左侧有一个记号，右侧有两个记号，左侧有一个记号，右侧有一个记号。将这个排列顺序记下来，马上就会用到。

接下来走到石棺左侧墙壁上的记号跟前，墙壁上星星的左右两侧可以推动。按正确顺序推动星星，石棺就会打开。而这个顺序就是刚才在另一侧墙壁上的壁画上看到的，1左、2右、1左、1右。石棺打开之后，从里面跳出来一个干尸模样的家伙，与他交谈，得到一个装着甲虫的盒子。在后面的冒险中，女考古学家需要他的帮助。

转身来到楼梯跟前，将木鸟放在楼梯上。木鸟变成一只飞艇飞到寺庙外面。从寺庙出来，乘上飞艇，干尸将驾驶着飞艇来到一座小岛上的寺庙跟前。着陆之后，女考古学家进入寺庙，与牧师交谈，他说法老就快要死了，现在需要一种特殊的羽毛，使法老能够在死后重生。

返回飞艇，与干尸交谈，问过每件事情之后，从物品栏拿出地图，然后按照图上的数字顺序（图5），先后去往以下地方。

首先来到1，走向祭坛，打开小盒子，找到一个 Ankh 十字架。

然后来到2，在这里将遇到另一个牧师，她让女考古学家整理一个古老的故事。这听起来非常简单，但事实上并不容易。走到这个牧师身后的墙壁跟前，上面有12块不同的瓷砖，每块瓷砖下面都有一条带子，上面有一些古代碑铭。女考古学家必须先按照正确的顺序将带子放好，组成一个合理的故事，然后再将每个瓷砖按照正确的顺序放好，符合带子上的句子。拨动带子的时候，可以听到带子上的碑铭。碑铭的正确顺序是：

1: Osiris son of the Earth and Sky, is Pharaoh and Isis, his sister, is Pharaoh's wife, she brings knowledge to Egypt.

2: Seth, twin to Osiris, is jealous of his brother and plans his murder.

3: During a feast, Seth offers a splendid coffer to anyone who fits perfectly inside it.

4: All the guests try the coffer, but only Osiris can lie down inside it.

5: Before Osiris can leave the coffer, it is shut fast by Seth's servants and thrown into the Nile

6: Isis seeks her lost husband. At Byblos, she sees the coffer caught in the branches of a tree

7: She hides Osiris in a swamp, but Seth learns of her actions and determines to discover his brother's whereabouts.

8: He finds him and cuts him into 14 pieces, which he hides throughout Egypt.

9: The faithful wife succeeds in recovering 13 of the pieces.

10: She puts the body back together and prepares it with oils and perfumes. . Then she wraps it in bandages. He appears almost reborn!

11: After that, she lies with him and conceives their son, Horus the Falcon...

12: who one day will avenge his father, henceforth King of Dead.

将带子按照正确的顺序放好之后，再按照（图6）将瓷砖排好，便可以完成牧师的任务，从她这里得到一个护身符。

接下来，使用地图来到3。在海滩上向右转，然后向前走一步，接着再向右转，走到海滩尽头处一个正在用鱼网打鱼的男孩跟前。与他交谈，得知他一条鱼也没打到。将护身符交给男孩，他便可以打到很多鱼。不仅如此，他的鱼网中还捞到了一个小天平。从男孩的鱼网中拿到天平之后（图7），男孩向女考古学家是否要取回护身符。女考古学家告诉男孩将护身符送给他，作为交换，他送给女考古学家一个小石像。

使用地图来到4，爬上楼梯，走到石棺跟前，将石像放在上面，打开石棺。从石棺中拿起所有彩色羽毛之后，向左转，发现左侧的柱子上伸出来一根钉子。将天平放到钉子上，然后开始称羽毛，找出最重的羽毛（图8）。这个过程非常简单，找到最重的羽毛之后，将其它羽毛放回石棺中。

现在返回5，找到先前的牧师，从他面前向左转，将最重的羽毛放到柱子上。如果放上了正确的羽毛，法老死去之后飞往天堂。如果放错了羽毛，法老死去之后坠落地狱。当法老飞往天堂之后，向右转，将 Ankh 十字架放到架子上，法老便会重生。

最后，使用地图返回1，那个在祭坛上找到十字架的地方。走到祭坛的盒子前，从物品栏中拿出装着甲虫的盒子。打开它（图9），女考古学家将被传送到开始的寺庙中。

第二章　雪世界

在寺庙中向左看，发现柱子上的人像图案。现在先不要管它，但是要记住它在这里。穿过打开的传送口，离开洞穴。环视四周，遇到另一个光头的考古学家。与他交谈，他讲述了一个关于水晶骷髅的故事。光头对于女考古学家已经打开传送口感到非常惊奇，他从来没有成功地打开过它。光头相信水晶骷髅的魔法力量，对水晶骷髅用尽全部技能，但是什么也没有发生。因为女考古学家成功地打开了传送口，所以他让女考古学家试一试。于是，女考古学家被吸入了水晶骷髅（图10），真正的冒险开始了。

进入了骷髅之后，将看见各种各样的气泡。环视四周，将会看到稍微靠右有一条小路，那里有一个气泡。顺着这条小路向前走一步，一只黑色的海豚从远处游过来。与海豚交谈，它告诉女考古学家要去往香巴拉必须寻找走廊，还说要先从左侧第一扇门开始，然后再走右侧的第三扇门。接下来，必须找到有走廊的气泡。转身之后，后背对着海豚，向前走一步，然后走左侧的小路。向四周看，便会发现有走廊的气泡。点击气泡，进入走廊。

按照海豚所讲的，进入走廊左侧的第一扇门。当进入那扇门之后，发现自己站在同样的走廊。现在穿过走廊右侧的第三扇门。奇怪，再次是同样的走廊。转身，后背面对有时钟的墙壁。穿过前方面对着的门，将回到水晶骷髅。找到黑色海豚之后，在它旁边看到一个气泡里面有好象照相机似的东西。点击那个气泡，返回有传送口的房间。

找到先前看到过的柱子上面的人像图案，现在点击这个图案，人像变活了。与他交谈，他会询问走廊后面是什么。告诉他走廊后面还是走廊之后，他恢复原状。接着，在这个房间的另一头，将发

现房顶上吊着一串风铃(图11)。走到风铃前,敲击它,得到一个遥控装置。有了这个遥控装置,女考古学家便可以通过按动遥控装置上面的三角形图案到几个不同的大陆去冒险。先从右侧的图案开始,点击那个图案之后,将看到房间中的一面墙壁消失。从这里出来,发现外面暴风雪正在肆虐。女考古学家和光头向前走了一段路程之后,突然遭到一只猛犸象的攻击。光头尽力投掷长矛,想要杀死猛犸象,可对于这种巨大的动物来说长矛只是一种玩具。女考古学家和光头急忙向回跑,钻过栅栏,进入一个山洞,而猛犸象则被拦在了栅栏外面。现在必须想办法将猛犸象干掉。

在山洞中,女考古学家想要调查一下这里的情况,没想到失足从地面上的一个洞口跌落下去。被摔死之后,女考古学家的灵魂从她的体内出来。接下来,女考古学家要想办法使自己活过来。

一直向前走,通过水上的小桥进入下一个洞穴。在洞穴的中间,将看到一块石板,上面画着一个人形图案,正是女考古学家的样子。这时要注意人形的头部和脚部的图案不同。环视四周,从角落里拿起长矛(图12),然后离开洞穴。

顺着原路往回走,经过自己的尸体,向右转,进入下一个洞穴。一直向前走,在尽头处的地面上发现一块木头,上面还有一个小洞。这时要从物品栏中拿出棍子,开始钻木取火。将火点燃之后,借着火光可以看到四周墙壁上有很多只黑狼的影子和一只白狼的影子。点击一只黑狼的影子,便会看到这只黑狼开始与其它黑狼争斗。每次争斗之后,失败者的影子便会消失。接着,再点击一只黑狼的影子,又会发生争斗。几次之后,就只剩下一只黑狼的影子。这时点击白狼的影子,白狼便会攻击黑狼。当白狼打败了黑狼之后,它突然从墙壁中出来,然后转身穿过墙壁离开。女考古学家要紧跟着它穿过墙壁。

从墙壁穿出来,发现自己来到一个奇怪的岛屿上。在远方有一个建筑物漂浮在空中(图13)。顺着面前的小路向前走,拿起左侧的树桩,然后来到小路尽头的大树前。将树桩放到大树跟前,踩着树桩爬上树。大树由于不堪重负倒了下来,女考古学家就势来到对面(图14)。

接下来拿起左侧的石头,继续顺着小路向前走,直到被一只大老虎挡住去路。老虎绕着一堆石头来回转圈,等到老虎走到石堆后面正中间的位置时,对着老虎快速投掷石头,这样老虎便会掉落下[illegible]。

干掉老虎之后,从右侧拿起大树枝,然后顺着石堆左侧走,因为石堆右侧有流沙。来到一块巨石跟前之后,用大树枝把巨石推入水中作为垫脚石来到对面。顺着小路向前走,在小路尽头的右侧会

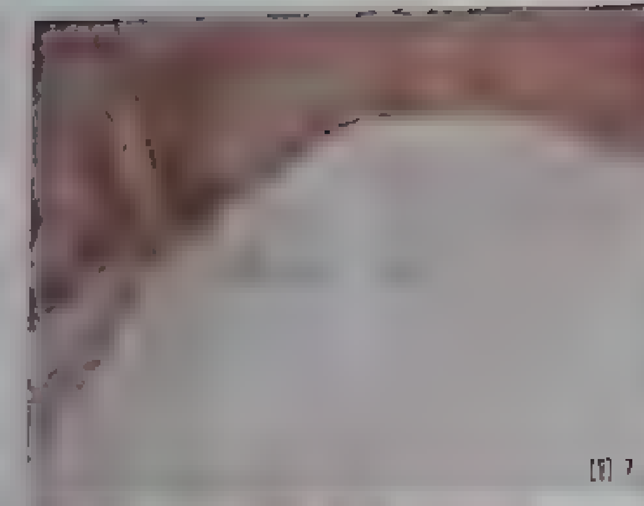
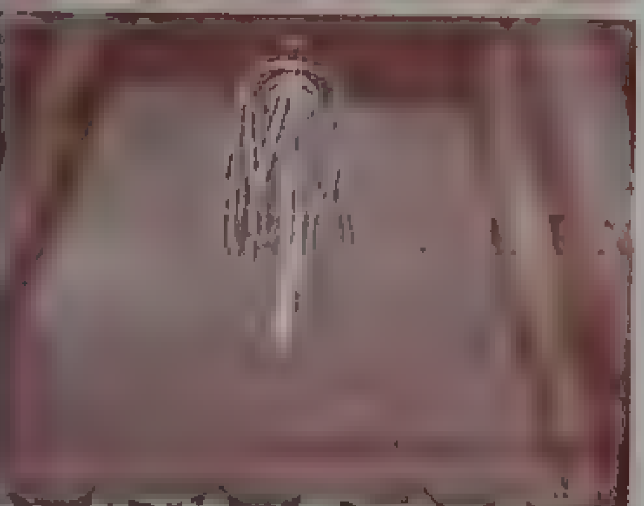






图9





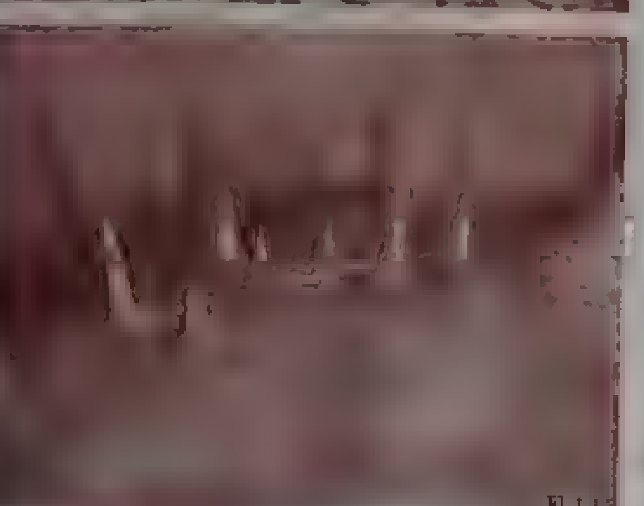


图12

看见白狼蹲在那里。先不要管它。沿着石头小路继续向前走,穿过石头通道的时候看见远处有一头棕熊。向左转,发现身后有一只黑狼。现在要快速转身,返回到白狼那里。等到白狼将黑狼杀死之后,回到黑狼所在的地方,拿到长棍子(图15)。

接下来,顺着沙路向前走,走这条路可以避开棕熊。当来到水边的时候,使用长棍子做撑杆跳,来到另一侧,然后再一直向前走。在下一处水边,把大木桩推到水里,将大木桩当作小船,乘着它来到水中的岩石跟前。岩石的正上方是那个漂浮着的建筑。

从木桩下来之后,向左转,顺着小路来到顶端,然后点击头顶上漂浮的建筑,飞进建筑里面。环视四周,发现一个摆放着水晶骷髅的小房间。进入那个房间,拿起骷髅旁边的Spear Thrower。接着,拿起骷髅,进入骷髅之中,再次找到黑色海豚。与海豚交谈,它说 Spear Thrower 可以杀死猛犸象。另外,海豚还说去往香巴拉必须要进入走廊左侧第四扇门和左侧第三扇门。接下来,点击左侧的气泡,返回漂浮的建筑,然后从房间中央的舱口离开建筑。

一直向下走,当来到岩石脚下的时候,发现漂浮的树桩不见了。转身,向上走一步,观察左侧岩石上的白狼图案(图16)。推动图案,回到了先前钻木取火的洞穴。接着,再次来到发现长矛的那个洞穴。在这个洞穴中,四周的墙壁上奔驰着四种动物。用长矛将四种动物全部刺死之后,得到四颗不同的心,分别是火心、地心、空气心和水心。当仔细观察这四颗心的时候,会发现每颗心包含着一个图案。如果再观看石板上的人形图案,会发现人形头部左侧的图案与水心中的图案有联系,人形头部右侧的图案与空气心有联系,人形脚部左侧的图案与地心有联系,人形脚部右侧的图案与火心有联系。弄清楚心与心之间的关系之后,回到女考古学家的尸体跟前,按照刚才发现的对应关系,将四颗心放到尸体头部和脚部旁边相应的位置上(17),女考古学家便会复活。

现在,走回白雪覆盖的洞穴入口处,将 Spear Thrower 交给光头。这次光头将用 Spear Thrower 杀死猛犸象,然后返回有柱子的房间。

第三章 巴格达

站在有柱子的房间中,使用遥控装置,按动下部有气球图案的三角形,便会前往巴格达。

来到巴格达之后正是黑夜,从大坛子中出来,发现一只猫在不停地叫。远处的卫兵听到猫叫,正要准备过来将猫赶走。这时要在卫兵过来之前将猫解决掉。幸好,身后的罐子里面有一些烂鱼。将罐子的盖儿打开,那只猫便会过来,从罐子里面叼出一条鱼然后离开。

接下来,从坛子中出来,看到卫兵正守卫在宫殿前面。现在,必须想办法将卫兵引开。向右转,向前走一步,然后再向左转,拿起石头(图18),将石头投向左侧塔楼的方向,这样卫兵将会循声过去。趁着卫兵离开之机,要迅速向右转,抓住靠着墙壁的梯子,然后走向阳台,将梯子靠在阳台上,迅速爬上梯子,来到阳台上。没想到,在阳台上又遇到了那只猫,它将花瓶推倒摔碎。卫兵听到声音之后快速追了过来,这时只好穿过旁边的房门进入公主的卧室。藏在公主的床下之后,卫兵敲门进来,问公主是否见到过陌生人。公主告诉卫兵她根本什么动静都没有听到。当卫兵离开之后,为了感谢公主,答应为她去寻找黑玫瑰。

黑玫瑰是像黑夜那么黑的玫瑰花,只有在魔法花园中才能找到。当来到魔法花园之后,先转身爬上楼梯,顺着左侧的小路走,拿到长棍子(图19)。然后,转身回到魔法花园,走向花园中央的Tower of Pizza。进入塔内之后,找到关闭的栅栏。要打开这个栅栏,需要一把钥匙,因为现在还没有钥匙,所以先向右转,向前走一步,然后向左转,再向前走一步,顺着右侧的梯子下去。向左转之后,走向附近的建筑。顺着右侧的梯子下去,经过一只杂耍的猴子。一直向前走,爬上另一段楼梯。向左转,向前走一步,然后再向左转,顺着楼梯下去。抬头向上看,发现一捆香蕉。用长棍子将香蕉打下来一根,然后从地上捡起来。

接下来,返回到杂耍的猴子那里,将香蕉给它。猴子便会丢下手中的三根棍子去拿香蕉。拿起猴子丢下的棍子,转身爬上楼梯。向右转,一直向前走,来到一个长相非常奇怪的动物跟前。在怪物的左侧墙壁中,有一个小洞,里面放着盒子(图20)。当伸手去拿盒子的时候,怪物便会挡在洞口前面。如果向上看,会发现怪物上方有一个笼子。

现在,从左侧拿起白色的圆球,然后向左转,向前走一步。接着,再向左转,进入小亭子。环视四周,将看到一个喷泉。将白色的圆球放到喷泉的圆形开口上,面前出现一个小迷宫。在迷宫屏幕的底端有四种不同颜色的物品,将这些物品按照(图21)放到迷宫的路径当中,然后点击迷宫右下角的独角兽,它便跑出迷宫,进入迷宫左上角的小塔中,逃开身后怪物的追击。

当独角兽从小塔中消失之后,它留下一只角作为回报。转身下楼,在右侧发现一个灯笼。将独角兽的角放入灯笼的洞口中,将听到远处有东西掉下来的声音。回到怪物所在的地方,发现它已经被笼子罩住。从墙上的洞口里面拿到盒子,可以得到红、绿、蓝三颗宝石。



图13





图15



图16





接下来,转身向前走一步,然后向左转,再次进入 tower of Pizza。站在关闭的栅栏前面,转过身,顺着楼梯下去,再向前走一步,来到另一段向上的楼梯跟前。先不要上去,向左转,再向前走,走向等待着的女士。当靠近她的时候,一个守卫突然跳了出来。将从猴子那里得到的蓝色棍子给他,守卫便会离开,然后走向女士,与她交谈,将蓝宝石(sapphire)送给她,得到一把银色钥匙。

离开女士的房间,向前走一步,向左转,再次面对向上的楼梯。爬上楼梯之后,向左转,再向前走一步,然后爬下楼梯,向左转,走向下一个女士。将绿色棍子交给出现的守卫之后,与女士交谈,送给她绿宝石 (emerald),得到一张 tower of Pizza 的地图。

接着,离开女士的房间,爬上楼梯。一直向前走,来到平台的另一端。在这里将找到第三个也是最后一个女士。将红色棍子交给出现的守卫之后,与女士交谈,送给她红宝石,得到一把金色钥匙。现在,返回 tower of Pizza 中关闭的栅栏跟前,使用金色钥匙打开栅栏。

当栅栏打开之后,出现一个长相滑稽的矮人。现在必须与这个矮人进行一场比赛,看谁先到达塔顶。这个比赛有些像玩具棋,在屏幕上有一只猴子在一棵椰子树上爬上爬下。按动屏幕下方的红色按钮,猴子就会扔下来一个椰子。在椰子树的左侧,有六头河马站在水里。猴子投下来的椰子砸到几头河马,在登塔的比赛中就向前行进几步。猴子在树上站得越高,椰子投得越远。比如,当猴子在树顶的时候,按动红色按钮,它将椰子投在最后一头河马上,也就是说在比赛中只能走一步。如果猴子在树根处的时候按动红色按钮,它将椰子投到第一个河马头上,然后又弹落到后面几头河马,这样在比赛中便可以走六步(图22)。如果想要知道比赛的进展情况,可以从物品栏中查看 Tower of Pizza 的地图。在地图上,将看到行进路程上有三个不同的记号,月亮、星星和蛇(图23)。行进的时候要尽量停在星星或月亮的位置上。这样,可以向前多走很多步数。如果停在了蛇的位置上,就会往回走很多步数。

当赢了比赛之后,来到塔的顶端。用银色钥匙打开大门,一条飞毯来到面前。爬上飞毯,来到云中的宝塔。动画过后,进入宝塔,经过眼镜蛇,顺着楼梯向上走,看到巨蛇星座的壁画。另外,四周还有几扇窗户,透过窗户,还可以看到另外四个星座。接着低头向下看,地面上有一个银河的图案,上面有很多星星。现在要做的是根据看到的5个星座图样,在银河中将这些图样表示出来。按照(图24)将星座全部表示出来之后,所有星座随即消失,只留下一颗闪亮的星星。这次,要按照

(图25)。看这[illegible]，[illegible]后可[illegible]下

这时[illegible]，来到一个放着奇怪图[illegible]的房间。[illegible]底层有四个抽屉，抽屉上方还有十六个画着三角形的转板。将转板上的三角形从上到下和从左到右标记为1到16，按照10、2、11和3的顺序推动转板，打开抽屉底层的四个抽屉（图26），从中拿到四张羊皮纸。同时[illegible]转过来，露出很多红色抽屉。看看[illegible]羊皮纸，就知道下一步应该如何做。再次将抽屉从上到下和从左到右标记为1到16，按照1、3、8和15的顺序打开抽屉（图27），抽屉上面的门打开，里面放着一块布和一个瓶子。使用这块布摩擦瓶子，瓶子里面跳出来一个精灵。向精灵许愿之后，得到黑玫瑰，然后拿起[illegible]中的水晶骷髅，进入到骷髅里面，找到黑色海豚。与海豚交谈之后，得知在走廊中行进的最后顺序，走右侧第一扇门和左侧第六扇门。然后，点击海豚右侧的气泡，返回有[illegible]的房间。穿过房门之后，离开房间，去送黑玫瑰

第四章 香巴拉

从物品栏中拿出水晶骷髅，进入骷髅里面之后，找到有走廊的气泡，点击进入之后，按照黑色海豚所说的顺序穿过左边第一扇门、右边第三扇门、左边第四扇门、左边第二扇门、右边第一扇门和左边第六扇门，来到香巴拉，找到两个老人。走向老人，按照下面的顺序与老人交谈。先与女人交谈，问她有关她和她的同伴（左侧第二个图标）。接着，现在男人将主动插话。等他说完之后，问他有关水晶骷髅（右侧第一个图标）的事情，接着问他有关你自己（右侧底部图标）的事情，然后问他有关地球（左侧第三个图标）的事情。当男人回答问题的时候，女人插话。走向女人，问她有关网络（左侧底部图标）的事情，然后再问她有关Omega Staff（左侧顶端图标）的事情。接下来，向左转，沿着水边走，来到矮树丛跟前，纵身跳入水中，得到Omega Staff（图28）。

从香巴拉返回现实世界，光头露出了本来面目，用枪口指着女考古学家。这时要从物品栏中拿出Omega Staff，最后一次进入水晶骷髅。找到黑色海豚之后，与它交谈，然后点击它右侧的气泡，返回沙漠地带。

回到沙漠中的两个帐篷跟前之后，向左转，从帐篷上拿起手电筒，然后向右看，发现一个守卫站在两个帐篷的另一侧。用手电筒将守卫打倒之后，从地上拿起他的匕首，并且从他的腰带上拿到钥匙。用匕首将牧民的手铐弄开之后，与他交谈，直到他开始重复自己所说的话。接下来，从帐篷旁边挂着的夹克上拿到另一把钥匙，然后向右转，登上吉普车（图29），用钥匙启动引擎，迅速离开是非之地。

当黑幕降临的时候，女考古学家和牧民来到了安全的地方。在篝火旁，女考古学家给牧民讲述了自己的冒险经历，而旁边的骆驼竟然也听入了迷（图30）……■

幽灵行动
Ghost Recon

按数字小键盘的回车键进入游戏控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
Superman	刀枪不入模式
TeamSuperman	团队刀枪不入模式
Shadow	隐形模式
TeamShadow	团队隐形模式
ammo	无尽弹药
refill	物品补满
autowin	立即获胜
chickenrun	手榴弹变成小鸡

〖测试：NA　WING 提供 A〗

哈里·波特与魔法石
Harry Potter & The Sorcerer's Stone

游戏中直接输入下列代码即可获得相应功能：

代码	功能
HarryDebugModeOn	除错模式（〖F7〗关闭之），可在主画面选择进入所有关卡
HarryGetsFullHealth	生命全满
HarrySuperJump	超级跳跃
HarryNormalJump	大跳跃
HarryTriggerCheat	功能不明
HarryKoresh	功能不明
HarrySuperKoresh	功能不明
HarryKorWalk	功能不明

〖测试：有效　WING 提供 A〗

神话III苍狼传说
Myth 3. The Wolf Age

游戏中按下列功能键即可获得相应功能：

按键	功能
〖Ctrl〗+〖Alt〗+〖KP+〗	立即获胜
〖Ctrl〗+〖Alt〗+〖KP-〗	立即失败

〖测试：有效　WING 提供 C〗

十二金刚
Deadly Dozen

游戏中按暂停键然后输入下列代码获得相应功能：

代码	功能
cheatcheat	开启下列秘技支持
ammo	无尽弹药
godmode	刀枪不入模式
fly	飞行模式
invis	隐身模式
winmission	立即获胜
losemission	立即失败
stats	显示游戏状态数据
ac919	刀枪不入、飞行、无尽弹药模式
hitlermode	敌人不死模式

〖测试：NA　WING 提供 A〗

异形大战掠夺者II
Aliens vs. Predator 2

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（注意<cheat>后有一空格）：

代码	功能
<cheat> mpcanthurtme	刀枪不入模式
<cheat> mpschuckit	武器弹药全满
<cheat> mpsmithy	护甲全满
<cheat> mpkohler	弹药全满
<cheat> mpstockpile	弹药全满
<cheat> mpbeamme	当前关卡重新开始
<cheat> mpsixthsense	穿墙模式
<cheat> mpicu	第三人称视角模式
<cheat> mptachometer	显示速度资料
<cheat> mpsizeme	显示大小资料
<cheat> mpgrs	显示旋转资料
<cheat> mpgps	显示位置资料
<cheat> mpfov	编辑 FOV 数值
<cheat> mpvertextint	编辑 vertext tint
<cheat> mplightadd	编辑 light amplification
<cheat> mplightscale	编辑 light scale
<cheat> mpbreach	编辑 weapon breach
<cheat> mpwmpos	编辑 weapon offset 1
<cheat> mpwpos	编辑 weapon offset 2
<cheat> mpdoctordoctor	功能不明
<cheat> mpbunker	功能不明
<cheat> mpreloadbutes	功能不明
<cheat> mpmorph	功能不明
<cheat> mptriggers	功能不明
<cheat> mpmph	功能不明
<cheat> mpmillertime	功能不明
<cheat> mpxfiles	功能不明
<cheat> mpconfig	功能不明
<cheat> mpdeathtoall	功能不明

〖测试·有效　WING 提供 A〗

星球大战·银河杀场
Star Wars: Galactic Battlegrounds

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

代码	功能
SKYWALKER	立即获胜
TARKIN	消灭所有敌人
FORCEFOOD	+1000 Food
FORCENOVA	+1000 Nova
FORCECARBON	+1000 Carbon
FORCEORE	+1000 Ore
FORCEBUILD	建造速度加快
FORCEEXPLORE	地图雾影全开
FORCESIGHT	取消雾影
SIMONSAYS	得到 Simon the Killer Ewok
DARKSIDE#	摧毁指定编号的对手，# 为 1 至 8 的数字

〖测试：NA　WING 提供 A〗

极限拉力冠军赛
Rally Championship Extreme

在游戏主菜单画面输入 cheating homer 这一串字符，即可开启所有车辆及赛道供选择。

〖测试：NA　WING 提供 B〗

拉力大奖赛
Rally Trophy

以 KALJAKOPPA 为玩家名字开始游戏，则专家模式自动开启，可以选用所有车辆并进入所有关卡。

〖测试：NA　WING 提供 B〗

星际迷航:星际舰队II
Star Trek: Armada 2

在游戏中按回车键进入通讯画面，输入 showmethemoney 即可获得 2000 Dilithium。

以任何纯文本编辑器打开游戏安装目录中的 RTS_CFG.H 文件，找到下列标示有难度设定字样的位置：

```
// // DIFFICULTY SETTINGS // // Damage coefficients for incoming damage for user in single player float EASY_DAMAGE = 0.5; float HARD_DAMAGE = 2.0;
```

如果你将上述数字设为 0，则你的舰船将不会受到损伤，不过若舰船处在某些星云中太长时间也还是会受到损伤的。

〖测试·NA　WING 提供 C〗

电玩点将榜

综合榜

排名	游戏名	英文名	厂商/代理(票数)
*1. ↑	半条命：反恐精英	Half-Life: Counter Strike	Sierra/奥美电子(2943)
*2. ↓	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王	Diablo 2	Blizzard/奥美(2739)
*3. ↑	盟军敢死队Ⅱ勇往直前	Commandos 2:Men Of Courage	Eidos/新天地(2436)
*4 ↑	樱花大战		世嘉/天人互动(1919)
*4. ↓	星际争霸：母巢之战	Starcraft: Brood War	Blizzard/奥美(1816)
*5. →	剑侠情缘外传：月影传说		西山居/金山(1604)
*6 ↑	轩辕剑Ⅲ外传：天之痕		大宇/育碧软件(1452)
*7. ↑	武林群侠传		智冠(1225)
*8. ↓	石器时代	Stone Age	JSS/北京华义(1098)
*9. ↓	仙剑奇侠传		大宇(979)
*10. ↓	生化危机Ⅲ复仇女神	Resident Evil 3	Capcom/育碧软件(904)
*11. →	新仙剑奇侠传		大宇/中青旅创先(848)
*12. ↑	FIFA 足球 2001	FIFA 2001	EA Sports/电子艺界(681)
*13. ↑	英雄本色	Max Payne	GOD/新天地(568)
*14. ↑	金庸群侠传 Online		中华游戏网/智冠(475)
*15. ↑	恐龙危机Ⅱ	Dino Crisis 2	Capcom/育碧软件(411)
16. ↑	三国志Ⅶ		光荣/第三波(368)
*17. ↑	三角洲特种部队Ⅲ大地勇士	Delta Force 3:Land Warrior	NovaLogic/华彩(279)
*18. ↑	黑与白	Black and White	Lionhead Studio/电子艺界(221)
*19. ↑	傲世三国	Fate Of The Dragon	奥世工作室/目标软件(198)
*20. ↑	极品飞车：保时捷之旅	NFS:Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(134)
*21. ↓	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(110)
22. ↓	帝国时代Ⅱ	Age Of Empires 2	微软(86)
*23. ↑	博德之门Ⅱ安姆的威胁	Baldur's Gate 2:Shadows Of Anm	Bioware/第三波(62)
*24. ↓	仙剑客栈		大宇/中青旅创先(57)
*25. ↑	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(50)
*26. ↑	龙族	Dragon Raja	EsofNet/第三波戏谷(45)
27. ↓	突袭	Sudden Strike	CDV Software(38)
*28. ↓	楚留香新传		宇峻科技/智冠(31)
*29. ↓	永远的伊苏Ⅱ		Falcom/新天地(27)
*30. ↓	家园	Homeworld	Sierra/育碧软件(19)

注：* 表示国内已有正式代理，括号内为该游戏所得票数。

榜评

看到谁是第一名了么？没错，《反恐精英》！不必奇怪，以它目前的火暴程度，这么晚才"爬"上榜首才是应该奇怪的。不用我再说什么了吧，这是迟早的事。可惜了咱们的"盟军"，只前进了一小步，还得继续努力哟！

自从上回老刀来我这儿哭诉之后，《樱花大战》的排名可谓直线上升，大家不是被老刀的眼泪感动了吧，呵呵！现在好了，更值得大家感动的事来了——《樱花大战Ⅱ》豪华版上市了，30张盘啊，超值！这回不仅是游戏本身，天人互动也要人气大升了。（老刀：我感动得又想流泪了……）

下面该说说网络游戏了，这期榜上已经有了三个：《石器时代》，2.0版上市后排名不升反降，莫名其妙；金庸群侠传 Online，评价不高，排名却上升很快，莫名其妙；《龙族》，口碑甚佳，却很少有人投票，莫名其妙。由于 Racer 不玩网络游戏，所以对此的解释也只能是莫名其妙！不过有一点是很明白的，那就是目前的游戏产品已经极大丰富了，告别了仅以"大白菜"为主打的年代，大家的口味杂了、刁了，有些事情也就莫名其妙了！其实这是好事，呵呵！

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与，可以通过信件（明信片）、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式：您最喜爱的四款游戏（中文或英文名称）

1. ----------　　2. ----------

3. ----------　　4. ----------

3. ----------　　4. ----------

点将榜投票地址：100037 北京 813 信箱

读者点评

《暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王》

暗金刀剑满天飞
绿色装备一大堆
噩梦地狱全摆平
也尔体会真"暗黑"
——看某人修改游戏后有感　（湖北　袁義）

《盟军敢死队Ⅱ勇往直前》

生动的人物造型，优美的背景音乐，绚丽的游戏画面，强大的武器装备，逼真的效果，等于一个强大的"盟军Ⅱ"！　（北京　杨岳）

使命在召唤，我心依旧——勇往直前！　（江苏　徐勇）

超精美的画面，超变态的难度，超陌生的操作，超流畅的动作，超值得的69元！　（北京　Jon Ryan）

好爽的游戏！真希望生在那个年代，与敢死队员们一起去作战！　（上海　叶青）

《樱花大战》

带给我久违了的游戏感觉：轻松、自然、美丽！　（河南　陈亚威）

《武林群侠传》

很好的一款游戏，在 RPG 中添加了养成系统，情节设计也很好，但有几个缺陷，一是存档问题，只有四个；二是六位女主角的肖像也太……　（江西　周杨）

这是一部十分值得一玩的游戏，它把养成与角色扮演完美地结合在了一起，是一部好看的"武侠小说"，玩之前充满期待，玩之后回味无穷。　（内蒙古　牛文豪）

甲：怎样才能成为武林盟主？
乙：十八般武艺出神入化，琴棋书画、吹拉弹唱无所不能，钓鱼打猎、挖矿打铁、下厨烹煮、治病采药样样精通……
甲：武林盟主？还是超人啊？　（天津　罗翔）

从江湖小虾米到大侠真的很不容易。在这个游戏中时间是很宝贵的，总让人觉得不够用。人物很Q，但 MM 不可爱，而且好难追啊！　（天津　随缘）

第一次玩，难度极大，排名武林最末，真成了江湖小虾米。不过这真是一个不错的游戏，值得连夜钻研。　（北京　Swordman）

《金庸群侠传 Online》

摆脱了单纯的升级和 PK，剧情丰富生动，使玩家在享受一代大侠的成就感时还能感受到人情冷暖，尤其是在有了《神雕大侠》之后，我就更喜欢这部游戏了！　（湖北　陈琨）

天文数的拍卖物，不说话的 GM，鸡肋般的小任务，加不完的熟练度，走不完的大地图，如果这一切还能忍受，那最不可容忍的是——我家超慢的网速！　（北京　孙李智）

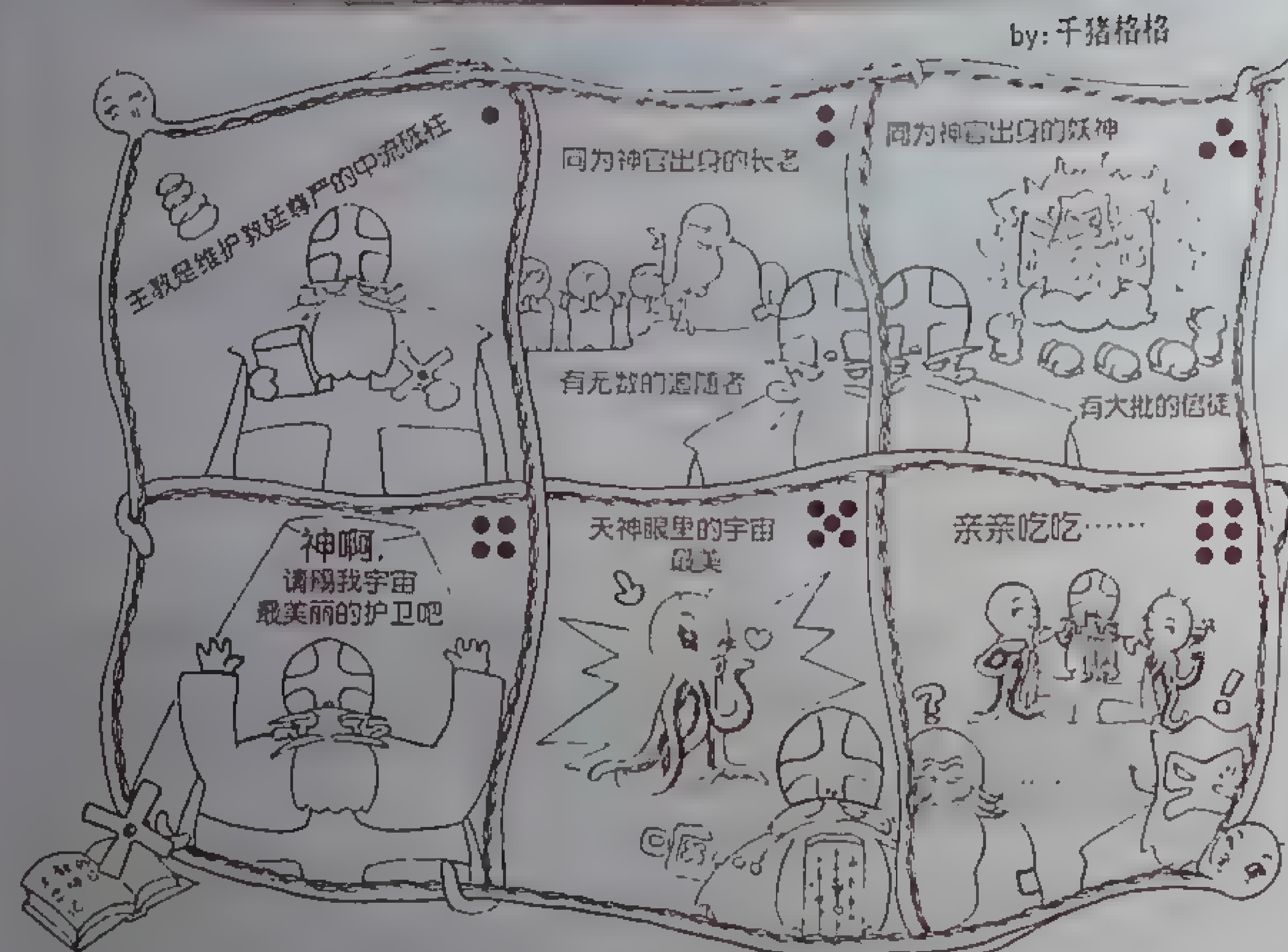
《英雄本色》

完美的故事，完美的人物，完美的游戏！　（北京　赵旭）

本期幸运读者

大连　王若鹏　　河北　傅　阳　　山东　陈刚
天津　杨　赫　　河南　刘俊鑫

by: 千猪格格



一个老得脸上皱纹象风干的橘子似的老人倚靠在大树下，向围绕在他周围的一圈小孩子讲着故事："想当年那，我也曾是这個格拉美亚大陆上最强大国家的大臣……"

成为天下第一强国的国王或者辅佐明君的贤臣是许多人的梦想。在万王之王的世界里，你可以真正体会到称王称霸的感觉——当然，成王败寇，不能千古留芳就要小心遗臭万年。与自己最信任的朋友一起，从白手起家，到购买一块贫瘠的土地，到四处筹措资金，到努力发展各项科技，到建立强大的军队，到成为鼎盛一时的强国……这其中的酸甜苦辣，只有在万王之王里才能亲身感受到。

在目前大陆能见到的各款线上游戏中，万王之王能独领风骚，在已经推出一年多且强敌环绕的情况下，仍能吸引上万的玩家为之着迷，可以说，其中"国家"这个概念是最大的影响因素。相比其他游戏，万王之王最是强调要合众人之力才能建设出有自己特色的家园。还记得当初为帮助一个朋友建国，通宵不眠站在街边向来往行人发出诚挚的邀请……当然是游戏里的街边啦！千猪才没那么白痴半夜站在路边拉人呢，会被人送去派出所的……有一千个国王，就会有一千个完全不同的王国。你可以把自己的国家建设成一个守卫森严的军事城堡，也可以布置成风景如画的世外桃源，也可以开垦出一片牛羊成群的田园风光，也可以靠贩卖各种装备的商业都市……一切一切，全都按照你的意愿，因为你就是国王！

看起来是不是很吸引？下面是不是详细介绍万王的国家制度？嘿嘿，错！给你随便就想到千猪还用出来混吗？下面开始要批评万王的国家制度啦！（万王之父茹比：*&^%$#!~千猪我跟你有仇啊？上次指责我写的婚姻制度这次又来批评国家制度……）恩，语不惊人誓不休，万王的国家制度发展到目前可以说已经完全失败了！

自从出现洗钱这一BUG后（什么叫洗钱？这个嘛，你把口袋里的钱都放到水里去洗一洗就知道了……不要打偶的脸，洗钱就是利用游戏中的某个BUG大肆复制金钱。具体怎么洗？说了肯会被GM永久通缉的……），建设国家的最大乐趣已经失去。一个一个地砍NPC，一件一件地制装备，一点一点地提升科技……当初建设国家的每一分钱都是所有国民的血汗，但是有了不劳而获的洗钱，构成这个世界的支柱就开始倾斜了。经济基础决定上层建筑，这是千猪读书十数年学习政治课唯一记住的东西。凭什么才建立一两个月的城就可以比建立了一年以上的城更强盛？这样公平吗？但是没办法，人家有钱就大，难不成你还能放猪咬人家？只好私底下忿忿地骂几句PM人头猪脑不会写程序（据生物学家研究成果：猪也是粉聪明滴！"大智若愚"这个成语说的就是猪……）。

另外，万王世界的制度偏于简单。虽说游戏不需要百分百照搬现实，但是作为一个虚拟世界来说，构成这个世界的各种要素一定要合理而且齐全。建设一个国家只需要金钱，这样虽然不能说是错，但是总是少了一些什么的感觉。而且国家建设的内政外交指令也稍嫌单薄。当然，PM也许诺要增加各种建设的资源，以及修改增加国家制度的各方面。万王的世界架构虽然有点简单，但是在目前的几款流行网络游戏中来说应该算是严谨的了，特别是在中国产游戏中，起码万王的职业设定相当不错（虽然PM修改得有点错），比某些连职业名称都是胡编乱造的要好得太多了。当然，为了不给那么差的游戏做广告，这里就不点名批评了，反正明眼人都知道是哪个。

说了缺点是不是这个游戏就一点也不值得玩了呢？又错！让你那么容易说中千猪还怎么混啊？（哎~~~哟~~~……千猪送院途中……）恩咳，作为千猪最喜欢的游戏，还是要再说说好话滴……作为一款已经问世两年多的网络游戏来说，万王之王实在是一款不可多得的好游戏。即使在今天新网络游戏不断问世的情况下，仍然锋芒锐利。相当多的朋友在体会过其他网络游戏后，终于重新回归万王的怀抱，就是无法抵抗万王里和志同道合的战友们一起建设自己家园那种成就感的诱惑。据说万王之王二代即将动工，在此希望雷爵公司能拥万王一代的霸王之气打造出一个更完美的世界！（千猪死乞白赖地赖在雷爵总部门口：你们按我的构思来做万王二代吧，偶不要一分钱，就把万王二代命名成"千猪之猪"就好……）

老人还在喷着口水讲述往日的威风故事，远处传来一声"吃~饭~咯……"的呼叫，孩子们呼啦一下跑了个精光。老人摇摇头叹气道："现在的孩子啊……"，把头靠在大树干上陷入了沉沉的回忆中……

千猪魔鬼词典：

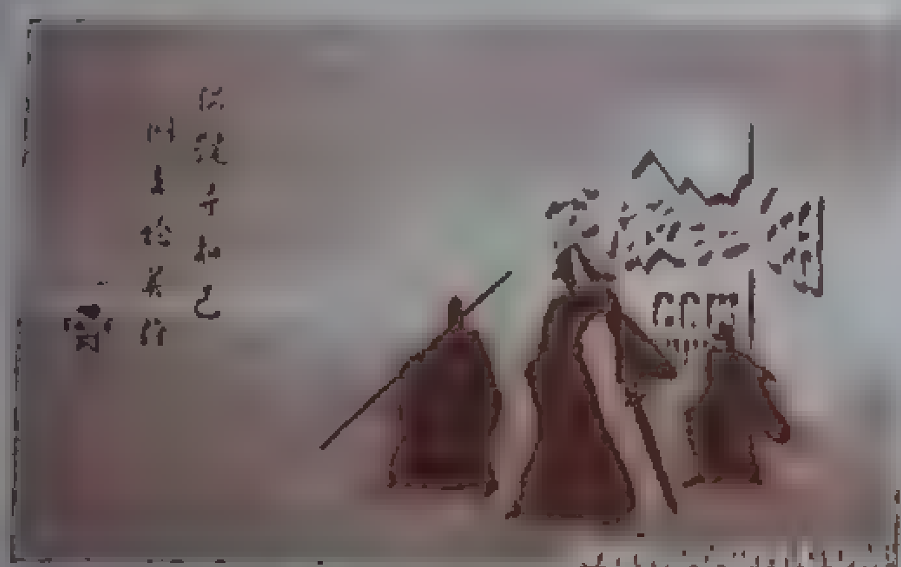
GM：干妈（Gan Ma）的缩写。拿了你每个月的孝敬（月费），还要敲着你的脑袋叫你不要玩虫子（BUG），要不就关你黑房间（冬眠你的帐号），你还拿她没办法的那个人。

PM：胖妹（Pang Mei）的缩写。整天坐在电脑前，在大家玩的游戏里抓了虫子（BUG）出来"咕"一声吞掉的那个人，因为虫子的营养价值高，所以越长越胖……（茹比：那不能说是胖弟吗？为什么一定要是胖妹呢？千猪：谁叫你喜欢在游戏里装美眉的……）

笑傲江湖演义（二十九） www.xajh.com

江湖快报

笑傲江湖经典MUD集装箱—东方故事、夕阳山庄、笑傲江湖、笑傲西游、东方故事、虚拟世界……多款经典MUD游戏让你随意玩个够！金庸故事，武侠神采，神话世界，异域风情……体会不一样的世界，创造一段传奇，超前经历人生完整体验，当然只有在笑傲江湖（http://www.xajh.com）！



终极地狱趣事

作者：一刀老祖

（一）百胜刀法

一天。

胡不败、胡笨笨、胡魔隐和胡涂坐在一起，谈论胡家的刀法问题。

胡涂："地狱里这么多有刀的，究竟那一派的刀法厉害？"

胡不败："当然是我们胡家的百胜刀法啦！你这个笨笨！"

胡笨笨："你有没有搞错？是胡涂问你的！"

胡不败："我是说胡涂笨笨，又不是说你这个笨笨笨笨，看来你也是个笨笨！"

胡笨笨："你才笨笨，我名字叫笨笨，可是我一点也不笨！"

胡魔隐："好啦好啦，说饶口令呢！"

这时候，雨后抗着刀走了过来。

胡不败："这是我们胡家在谈论刀法问题，你来干什么？快走！"

雨后："你叫我走，我就走，那不是很没面子！"

胡不败："靠~~~你想挨劈呀！"

雨后："你吓我，我可是吓大的。"

胡不败："走，上院子里，看我怎么K你？"

雨后："走就走，还不知道谁K谁呢？"

雨后和胡不败到了院子。

"乒~~~~"

"乓~~~~"

"哎哟~~~"

胡不败带着血迹回来："我打败了！"

胡涂："我们胡家的百胜刀法不是百战百胜吗？"

胡不败："我忘了，这是我的第一百零一次战斗……"

（二）白无常罢工

一位大侠平生杀人无数，可是偏偏落得个大侠的称号！

欧阳锋、丁春秋、灭绝师太和葵花太监均迷惑不解，一起来找那位大侠。

欧阳峰道："我这个西毒的称号，虽说是因为我擅长用毒，但大部分原因是因为我的心太毒，杀人太多落下的。不知道为什么大侠杀的人不比在下少多少，却人人皆称你为大侠？"

大侠道："因为我一生只杀一种人！"

丁春秋道："只杀一种人？是不是我想杀的人？"

大侠道："错！是该死的人！"

丁春秋道："该死的人？好象该死的人我都不杀……"

大侠道："这就是你为什么混得这么惨的原因！"

葵花太监好象听出了里面的含义："那什么人是该死的人？"

大侠道："被你杀死的人，就是该死的人！"

葵花太监道："好象我杀的人里面也有不少是不该死的？想当年，我忍痛来了那么一刀，就是为了要练成绝世武功，好杀人取乐的！哪里有那么多该死的人！"

大侠道："只要被你杀死，你就可以说他该死！"

葵花太监道："要是有人不服怎么办？"

大侠道："不服，可以来找我！"

葵花太监道："找你又怎么样？"

大侠道："那他就更该死！"

葵花太监道："可是要是找你的人武功比你高怎么办？"

大侠道："所以我才成立一个组织！我只要下一个命令——xxxx所有的人听令，对xxx进行全面追杀，武功低的人一定要小心他们报复！"

灭绝师太道："我说呢！我杀的那些人，有不少真是该死的，就因为少说了那么一句……"

欧阳峰道："这能行吗？我心里没底！要不你给我们做个示范！"

这时一个人走了过来。

大侠指着这个人对他们说："就拿这个人给你们示范一下吧！"

大侠走过去，对那个人说："我要杀你！"

那个人道："你为什么要杀我？"

大侠道："因为你该死！"

那个人道："我做过什么了，我就该死？"

大侠道："我说你该死，你就该死！不信我可以证明给你看！"

说完，一剑将那人杀死！

大侠道："我早说过你该死嘛！不然你为什么会死！"

葵花太监道："我靠~~~~，这样也行！我看你真应该也挨那么一刀，加入我们的行列！"

大侠道："你最好不要这么说，我不喜欢！"

那个人睁开双眼，看到白无常那双眼正在上下打量他。

白无常道："你又是因为什么原因来的？"

那个人道："我也不知道，杀我的那个人说我该死！"

白无常一听，把手中的册子一扔，大叫道："不干啦！不干啦！这简直就不是鬼干的活！"

那个人吓了一跳，赶紧说道："白老兄，怎么回事？"

白无常道："来的人都说是该死的，该死的我还得送他们回去，简直是没有天理了！我不干了！"

那个人一听急得差点哭了："你不干了，那我怎么回去呀！"

【谣言四起】某人：听说白无常跑到阳间来了！

（三）草子与辟邪剑谱

武林中的辟邪剑谱终于落在了草子手中。

草子迫不及待的翻开辟邪剑谱，想看看这个武林中人人都想得到的密籍究竟有什么过人之处！

只见第一页上赫然写着八个大字：欲练神功，必先自宫！！！

草子一看，心中暗骂了一句："我靠~~~鬼才练这个屁功呢！"

一夜，草子翻来覆去地怎么也睡不着，脑子里全是两个字——自宫！！！

快天明时，草子终于睡着了，也梦到了那个决定他一生命运的人物——东方不败……

醒来后，在屋子里就像上了磨的驴一样转了不知多长时间，停住了脚步。

罢了！这个地狱里的武功太难练了，要想短期内成为高手，只有走这一步了。再说，这个地狱里也没有几个MM，仅有的几个里面还不知道有几个是男扮女装的。

草子终于狠下了心，掣出了一把明晃晃的尖刀……

【谣言四起】某人：草子得到辟邪剑谱，已经自宫习剑。

草子养好伤，再次拿出那本辟邪剑谱。

他付出了沉重的代价，一定要练好这个辟邪剑法。

当他翻到第二页的时候，看了一眼，突然一屁股砸在地上，再也爬不起来了……

一阵白烟过后，从地里钻出一个矮矮胖胖的老头，用拐杖在草子头上狠狠地敲了一下：我们楼上楼下的，注意一下嘛，屋顶的灰全掉锅里了！！！

一阵风吹来，那本辟邪剑谱的翻动起来，仿佛上面写着：自宫亦未必能成！

【谣言四起】某人：听说草子因得罪土地公公，被土地公公用拐杖打死。

草子整整在床上躺了一个月。

终于下定决心，一定要把辟邪剑法练成。

既然已经走到这一步，这个辟邪剑法就一定要练下去。

草子找出一条白布，在上面写上两个大字——必胜！然后把布条缠在头上。

当他翻到第三页的时候，看到上面写着这么几个字：不自宫也能练成！！！

草子只觉得喉头一甜，一口鲜血喷了出来。

草子再也承受不住如此沉重得打击。

精神已经崩溃了，他终于明白了东方不败的反常举动！

草子拿出一张纸，在上面写了几个字：

这里真的是地狱，太残酷了。

写完，想了想，又把那张纸揉了起来，扔到了废纸篓里。

重新拿出一张纸，在上面写到：

——朋友们，因为工作的关系，我要暂时告别大家了！

本文来自国内大型武侠文化在线游戏网站"笑傲江湖"（http://www.xajh.com）玩家原创精华文库，故事情节源于该网站经典游戏"笑傲江湖之终极地狱"（http://hell.xajh.com）之片断。

ULEAD

购买友立任意一款软件





正版风暴

诚征代理

新一年 大改版 更精彩 价不变

定价 6.50元 每月1日出版 邮发代号 2-866





网之上
网友为先

定价：7.80元 每月2日出版







暗 战

——市场宣传的迷思

文／刀笔旦 编辑／Chance

[前言]

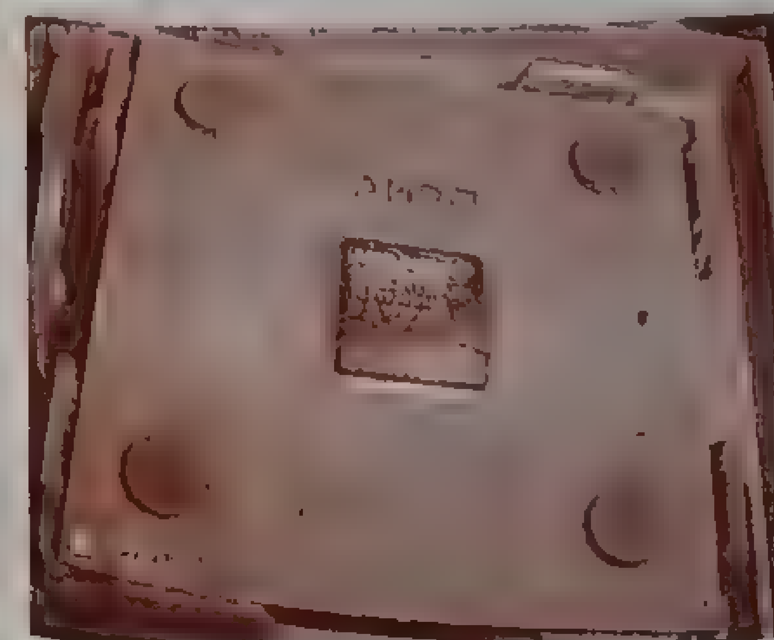
做这篇文章，是源于很久以来对主流硬件市场的一些操作行为感到“不满”。另一方面，作为一名硬件评测人员，时间长了便希望有个机会发泄一下积压的怨气。很高兴《家游》的沉思愿意提供宝贵版面，更希望能借此文章提醒消费者真正看清厂商的宣传意图。

今天的商家对媒体和广告宣传越来越重视；他们毫无例外希望消费者从所有渠道得到的消息都是有利于自身产品的。当工程师将产品准备完毕后，接下来市场推广宣传就该开始了。行销本身不值得怀疑，厂商为了在宣传上给消费者留下深刻印象，提高产品知名度并因此与竞争对手进行对比无可非议。但在这些过程中，某些厂商采用不正当手法进行操作就很令人气愤。最终结果是消费者被误导而购买产品，事后才发现实际情况与期望有太大差距。这些 IT 长河下涌动的暗流到底是如何扰乱市场的，现在请跟我一起了解吧。

[CPU——我该怎样“处理”你]

对于近来 AMD 在 CPU 市场的表现，相信大家有目共睹。在它奋起的这两年内，CPU 运行频率上翻近 2.5 倍，而售价则下调 1/3 以上。如果没有 AMD，Intel 一定会继续高利润垄断销售，大部分消费者必须花上 6 百~8 百元，购买一颗频率并不高的 CeleronⅡ，而 PⅢ甚至可能仍是高端代名词。

本月 AMD 最新的 Palomino 处理器（Athlon XP）已经在国内开始销售（图-01）。当 Intel 的 P4 在 2GHz 高速运行时，Athlon XP 起跑频率却仍是 1.33GHz，这让 AMD 的拥护者感到有些失望。虽然新版处理器性能强劲，但 AMD 显然不想在数字游戏上显得落后，所以它们决定重新启用“PR 标值法”来区分 CPU。

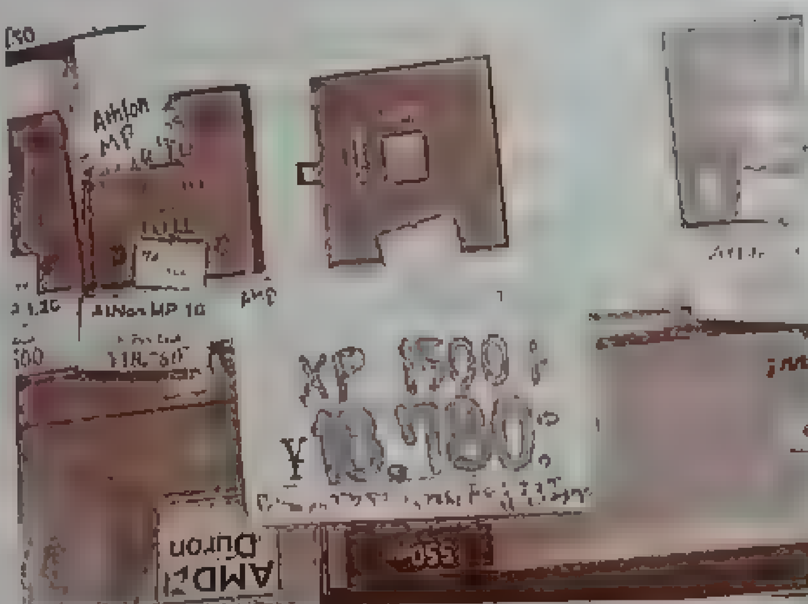


（图-01）

PR 标值大家应该并不陌生。最早采用它的是 Cyrix。它对 CPU 的等级划分并不以真实频率为准，而是以处理器在《WinStone》中的整数处理性能可以达到某级别 Intel CPU 的整数性能，之后就以该 Intel 处理器的频率做自己的 PR 标值。其后 AMD 的 K5 也采用这种 PR 标值，但从 K6 时代起就弃之不用了。

在经历了 K6-2、K6-3、K7 和 Athlon 钻龙／雷鸟之后，AMD 的 Athlon XP 又重新启用 PR。应该说 Athlon XP 的 PR 标值法比从前那一套还是合理了不少。它所对比的测试项目包括整数和浮点运算等多个参考点，而旧 PR 标值只以整数运算为准。笔者对于 AMD 在 Athlon XP 上启用 PR 标值最不满之处在于，它要求主板厂商修改 BIOS 自检时的显示代码，使用户在开机时，屏幕显示的是 CPU PR 值而非真实频率。这在一定程度上有对消费者进行心理误导的成分。

AMD 行销部门对此的解释是，它们希望消费者明白，频率不代表一切。OK，我也同意这个观点，但要问的是：为何 AMD 不尝试直接用 1.6GHz Athlon XP 同 Intel P4 2GHz 对比，并说服消费者接受这个频率不高、性能强劲且价格低廉的产品，而要以 1900XP 这样的名称来应战。要知道这二者根本就是同一个东西。说到底 AMD 希望在数字游戏上玩得漂亮一点。对于大多数并不熟悉 IT 产品的消费者来说，购买机器时标明 1500XP 当然比看到 1.33GHz 心里舒服（图-02）。不过我更希望 PR 标值只是 AMD 短期内应付 P4 的一种策略，而不是用它做为新标准延续到下一代 CPU。要知道按频率分级早已是业界公认的方法。如果 AMD 或 VIA 今天搞一套新分级法，明天又搞出一套分级策略，只会对市场和消费者造成认知上的混乱。为了让大家了解 AMD PR 标值与真实频率间的关系，我们可以利用以下两个转换公式：



（图-02）

真实频率→PR 值：(真实频率×3)/2-500

PR 值→真实频率：(PR 标值×2)/3+333

AMD Athlon XP PR 值→真实频率对照表			
PR 标值	FSB（MHz）	倍频	真实频率（GHz）
Athlon XP 1900+	133	×12.0	1.60
Athlon XP 1800+	133	×11.5	1.53
Athlon XP 1700+	133	×11.0	1.47
Athlon XP 1600+	133	×10.5	1.40
Athlon XP 1500+	133	×10.0	1.33

关于 PR 标值先告一个段落。接下来聊 AMD 在 Athlon XP 上宣传的过热保护电路问题。

AMD 发布 Athlon XP 时，强调的重点之一是其内置热敏二极管温度感应器。当 CPU 内部温度超过限定时，感应器便会传递信息给主板的保护回路，然后主板切断电源，保证 CPU 不至于被烧毁。眼看雷鸟时代容易出现的 CPU 烧毁问题马上要被解决——这对于 AMD 拥护者无疑是个好消息——可事实呢？

国际著名网站 Tom's Hardware 在近期评测中选取 AMD Athlon TB、Athlon XP 及 Intel PIII和 P4 做了一项 CPU 耐温测试。当 PIII被除掉风扇与散热片后出现了死机，不过只要重新装上散热装置并再次启动电脑，一切恢复正常。而 P4 表现更夸张，拆除一切散热设备后仍然正常运行，只是 QUAKE Ⅲ速度开始变慢；当装回散热设备后，速度又开始直线回升。Intel 在温度与速度间的平衡确有一手。

反观 AMD，雷鸟在拆下风扇与散热片后数秒就被高温烧毁。雷鸟无内置热敏二极管保护，如此结局是意料之中的事。但 Athlon XP 表现就太不合逻辑。首先 Tom's 的测试人员在寻找相应主板上费了不少精力。因为 AMD XP 处理器的热敏二极管保护功能需要主板支持才可以生效，而主板厂商都没有明确表态自己的产品是否具备这种功能——包括华硕与技嘉在内。最后 Tom's 在得到西门子主板部门肯定的答复后，使用该公司产品进行了测试。当 XP 运行时，他们拆除风扇与散热片，结果处理器在冒起一缕青烟后结束了测试。事实证明热敏二极管没有发挥应有的作用。

Tom's 网站的权威性很快引起了 AMD 的关注，它们给予的回应是，没有人会在运行时拆除风扇并同时拆除散热片——散热片掉落的机率低于 0.3%。笔者对于 AMD 如此解释非常失望：热敏二极管是 AMD 宣传的重头戏，结果到头来却无法工作，它是否又想再一次愚弄消费者？也许是受到公众压力，最后 AMD 请 Tom's 的测评人员拜访该公司在慕尼黑的工作室，它们的工程师做了一项小改进，使得热敏二极管的工作开始变得名符其实。工程师在一片技嘉 AMD760 主板上插了一颗热敏二极管信号识别卡，它的作用是当 CPU 温度开始上升至 80 摄氏度时，热敏二极管可以立即感觉到温度变化，并将警告信号先发送到识别卡，识别卡再与主板通讯，然后切断电源供应，从而达到保护 CPU 的目的。

AMD 的热敏二极管不能成为一只独立运行的功能，它受到主板的严格限制。但问题是，AMD 没有要求主板制造商在相应产品上必须加装回路保护，这使得热敏二极管的设计形同虚设。另一方面 AMD 却向消费者大力宣传"Athlon XP 不会烫得发烧"，如果没有 Tom's 的测试来"揭露"这个 Bug，相信还有大把的消费者被 AMD 蒙在鼓里。

[芯片组——明明白白我的心]

[Intel 与 VIA]

Intel 的芯片组总能供给自家 CPU 最佳性能支持。以前它将主要芯片组市场牢牢抓在手中，到了 P4 却反而大力向 SiS 与 ALi 频频招手——下放 P4 许可证。而另一大哥级芯片组制造商 VIA 却受到冷落，P4X266 始终得不到许可，这意味着得不到 P4 的底层硬件设计方案，于性能有损（图 -03）。

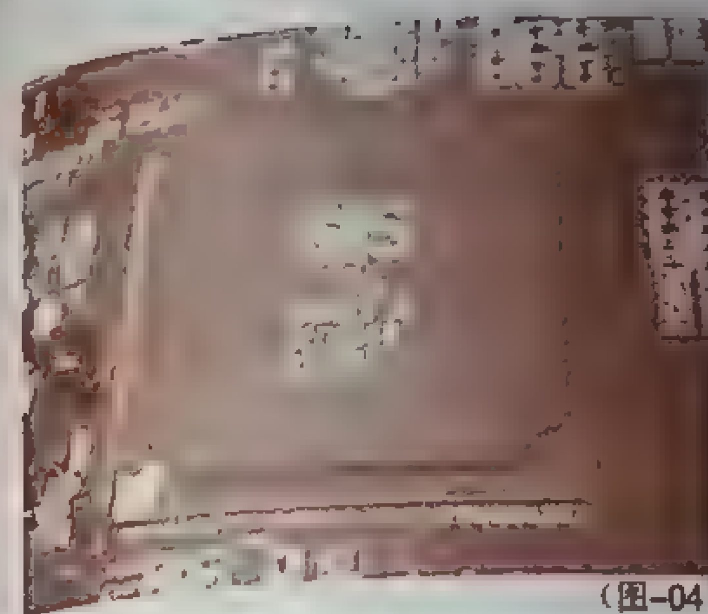


（图-03）

Intel 的目的很明显，因为 VIA 手上还有一个 CPU 设计小组 Cyrix，它不愿后者利用 P4X266 从 P4 上取得大笔利润，然后再用这些资金发展自家处理器事业和 Intel 竞争。虽然没有取得 P4 授权，但 VIA 毅然向市场推出 P4X266 芯片组，Intel 也一怒之下决定与之对簿公堂（在 PIII时代就上演的老戏，现在开始了续集）。VIA 在法律上并不过份担心，因为它掌握着 S3 这根救命草（与 Intel 有交叉协议，得到法律授权），VIA 所担心的是 P4X266 是否能得到主板厂商的认可并卖出去。Intel 又在这中间扮演了一个重要角色：向所有主板制造商施加压力，要求它们不得生产基于 VIA P4X266 的产品，否则将中止供应 i845 芯片组或提高售价，并有可能受到法律问题的干扰。

虽然不少厂商表示对 P4X266 有兴趣，但鉴于 Intel 的态度，使得更多的人不敢冒然跟进。现在唯有全球最大的 OEM 主板供应商精英在生产 P4X266 产品（目前它的德国公司被 Intel 一并告上法院）。我相信 VIA 给了精英一个很好的价格（目前 P4X266 千颗售价约 25 美元，而 i845 则约为 30 美元）。同时 VIA 开始 OEM 精英的主板，并以 VIA 自有品牌进入市场，希望 P4X266 能占多一些份额。

如果说 Intel 在 P4 平台上的霸道令人愤懑，那么 VIA 在 AMD 平台上的做法也让人觉得不光彩。众所周知，从 KX133 开始，VIA 一直都是 AMD 最佳配套芯片组提供者，这也为其挣回了可观的利润。但是进入 DDR 时代，VIA 的 KT266 表现让人跌破眼镜，而 SiS 735 却以高性价比设计博得所有评测人员的满堂喝彩。按理说 SiS 735 应该因此在市场上相当受欢迎，并拿下不少份额才对。但事实刚好相反，我们能看到的几乎只有精英一家生产 SiS 735，而华硕、微星、技嘉和升技等大厂均无响应（图 -04）。


（图-04）

何解？原来 VIA 学起 Intel 在中间搅局。VIA 要求主板制造商们不考虑 SiS 735 的芯片组，并且答应它们 KT266 的增强版 KT266A 很快就将推出，到时将给予这些主板商一个优惠的芯片价格。而不予合作的厂商可能就会在购买芯片组上损失较大。对于 VIA 这种一面扮弱者，一面演强权的作法，笔者无言以对。

[nVIDIA]

nVIDIA 在显示芯片市场取得绝对的胜利后开始转移注意力，关注起包括游戏机（XBOX）和主板芯片组（nForce）的研发。今年 6 月 Comdex 展会，它们开始宣传 nForce 的前卫设计与高性能，但其中也多少加了水份。

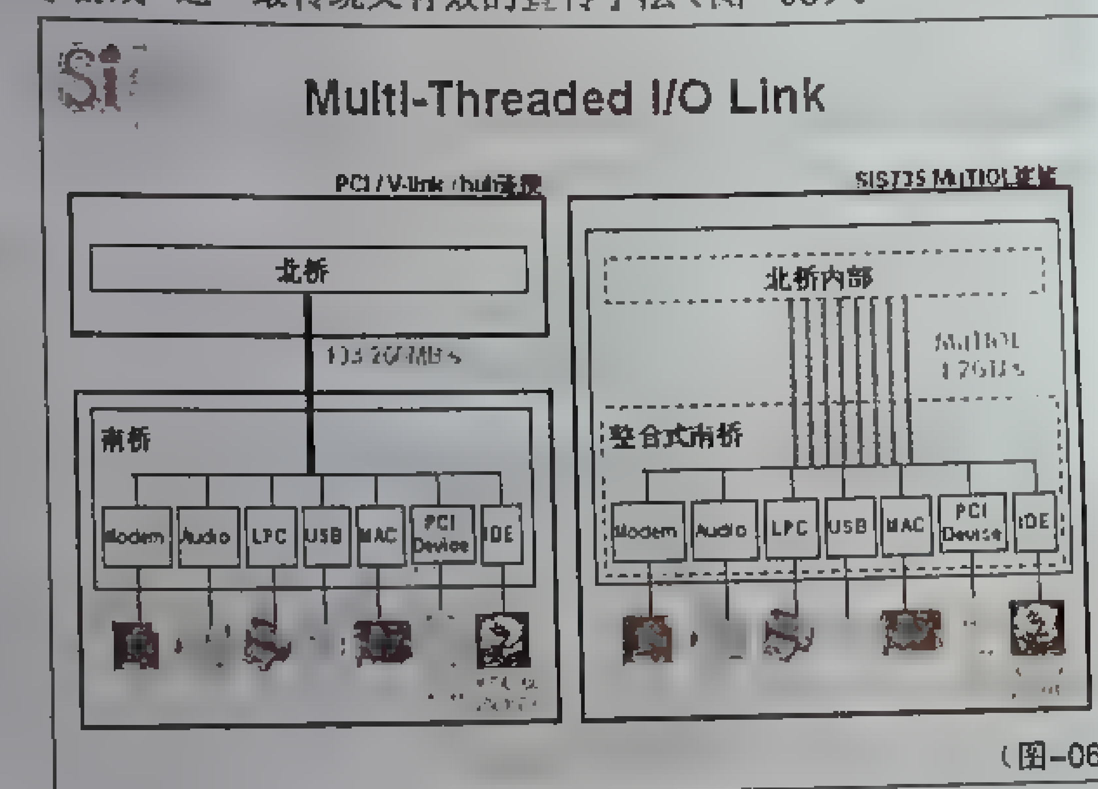
nVIDIA 表示 nForce 具备两个内存控制器，可以提供双通道共 128bit 内存接口位宽，提供 4.2GB/s 内存带宽。可我们知道，当前 CPU 的设计接口位宽是 64bit，也就是说 CPU 一次所能做的内存寻址只有 64bit，所以这 128bit 双通道内存设计已经打了一半的折扣（但由于 AMD 的 EV6 总线 CPU 接口是双通道，所以可以在读取内存信息的间歇，向另一个内存控制器发送指令以达到节约时间的作用）。nVIDIA 首次公布 nForce 资料后便是漫长的等待，似乎它有待修正的问题不在少数。它的很多技术参数也一改再改，但其高性能的印象已经深入人心——nVIDIA 又一次成功地提前宣传了新产品（图 -05）。


（图-05）

到今天为止，我们仍无法在一般零售市场上找到 nForce 主板，只有少数媒体收到了测试产品。要知道距离 nForce 发布已半年时间，在测试中它却并没有人们想像的那么优秀，大致与 SiS 735 在一个等级。并且对于定价，nVIDIA 一直没有明确表示，传闻将会在 2 百美元左右，而与之相差无几的 SiS 735 国内只需 6 百多人民币即可购买。

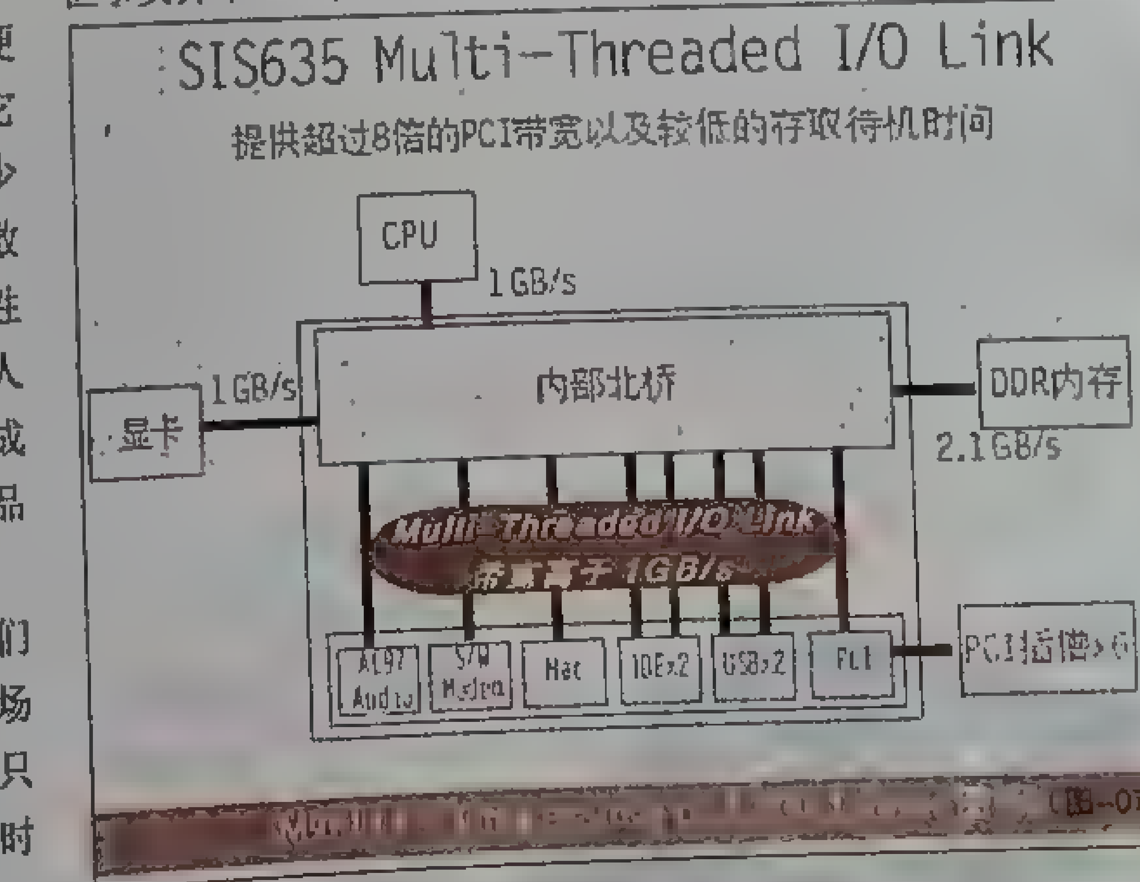
[SiS]

上文提到 SiS 的 735 和 635 两款芯片组拥有极佳性能表现，这很大程度上要归功于它们的 Multi I/O 多线程总线设计。它极大缩短了芯片组与 PCI 和 IDE 等周边设备间的等待协调周期。SiS 要向广大消费者解释清楚 Multi I/O 高性能的原因并不太容易，因为这中间涉及到许多 PC 系统的底层技术结构，一般用户要了解清楚不是朝夕可及。所以精明的 SiS 选择了"数字游戏"这一最传统又有效的宣传手法（图 -06）。



（图-06）

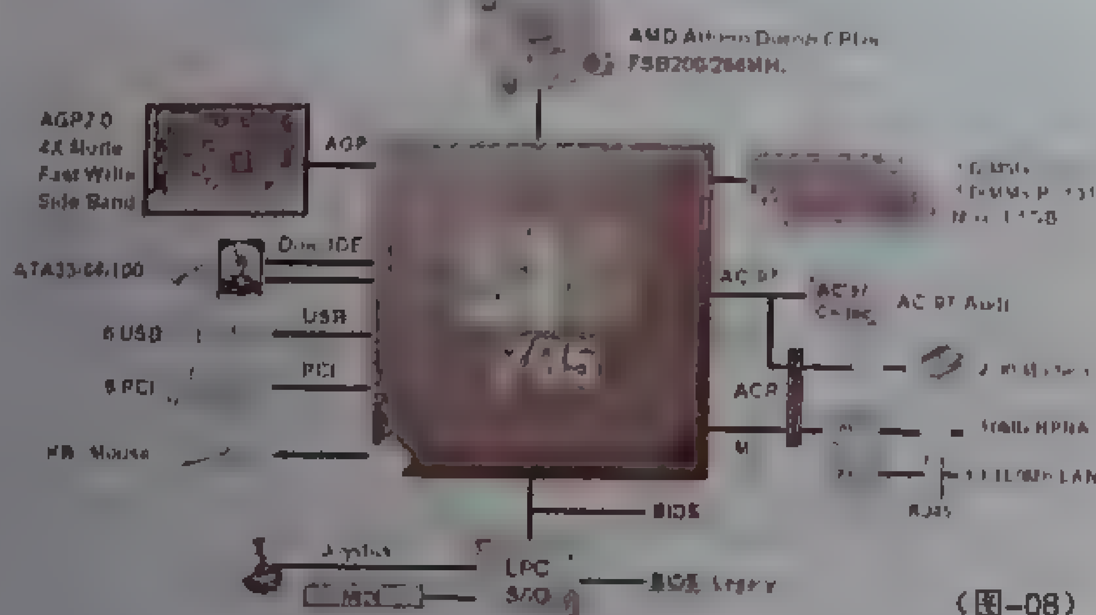
SiS 735/635 是南北桥整合在一起的芯片组，用来代替旧式 PCI 总线的 Multi I/O 为不同的设备分配有 8 条专用通道（包括 IDE/PCI/USB 等），每条通道为 32bit 位宽，运行于 33MHz，这样得到每条通道的总传输率为 133MB/s（等同于一条传统的 PCI 总线传输率）。SiS 统计出 Multi I/O 所能提供的最高带宽为 133MB/s×8=1064MB/s，乍看数据真的吓人——整整是传统 PCI 的 8 倍。如果您真这样想，SiS 的宣传也达到了目的，但事实并不这么简单（图 -07）。



（图-07）

从周边设备到 SiS 735 整合芯片，每一种设备都有自己的独立通道，从结构图上，SiS 解释周边设备的爆发数据传输量可以超过 1GB/s，但这种现象在 PC 构架中不会出现，为什么呢？因

为在所有PC中，同一时间只能有一个设备通过北桥与内存或CPU进行指令/数据的交换，而北桥与南桥设备间，当前最大读取位宽也限制于32bit。这意味着当CPU通过北桥向所有周边设备发出指令时就占用了一条独立通道。而周边设备收到指令做出反应，将CPU所需要数据传送至内存一类时，仍需要通过北桥这一段总线才能完成。这样每次读取数据的总传输量实际还是受限于133MB/s，等同传统PCI总线。超过1GB/s的传输率只是指每条通道的简单累计，在真正应用中并不会出现。当然Multi I/O的8条独立通道，确实节省了不少清空传输通道周期及CPU发送指令安排的周期时间，节省这些得到了性能提升，但涉及硬件内容较为复杂，就不在此浪费版面（图-08）。



（图-08）

我并无意批评SiS 735，因为从性价比而言它的确是极具杀伤力的产品，但SiS简单累加一个不实用的"1GB/s的总线传输率"来误导消费者却不是什么太光彩的事情。

[显示卡——最近比较烦]

如果说CPU和芯片组的市场推广，只是带有误导消费者的倾向，那么它们与接下来的显卡宣传相比真是小巫见大巫了。

[ATI]

ATI最近是非比较多，当然都离不开其新研发的两款显卡：Radeon 7500/8500。为了不至于把大家搞乱，我以时间顺序来介绍这些事件的来龙去脉。

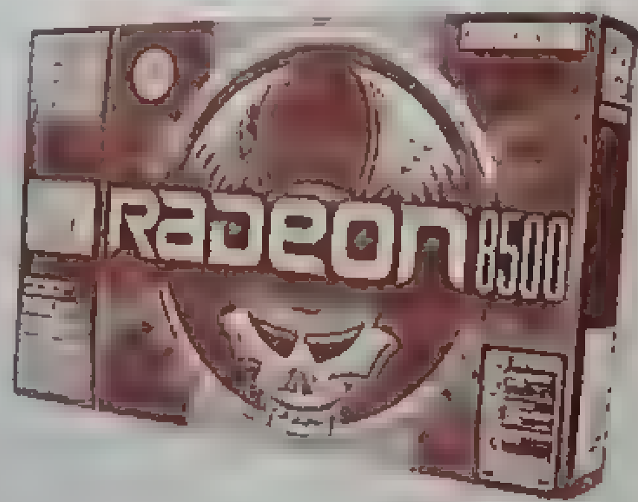
今年8月份，作为世界上最重要的显示芯片制造商，ATI开始频频向媒体释出关于其新芯片组R200的消息，一时间引得人心痒痒（图-09）。R200支持众多优秀新特性，而这些是nVIDIA GeFORCE3所不具备的。几乎全世界都在等待R200正式发布。ATI



（图-09）

很快将少量R200工程样卡送给各大网站及测试媒体，当时的版本称之为R200 A12（部分技术如SmoothVision不可开启）。Tom's对R200进行了相当详细的测试，最终成绩也真的很抢眼，以至于nVIDIA在得知消息后急忙将一款未完成的驱动"雷管4"送至Tom's评测室与ATI对抗（下文nVIDIA部分详细介绍）。

在Tom's等媒体发放测试报告的同时，ATI在美国也召开了第一场R200记者发布会。产品发布之后应该很快上市，不过ATI这回却拖了相当长时间。继A12版之后，ATI花了1个多月修正其A13最终版，此时已经是9月底。大约10月中，R200正式更名为Radeon 8500，它的相关测试在全世界范围内如雨后春笋般冒出来。同时一起出现在测试中的还包括Radeon 7500。之后ATI又花了大约2-3个星期的时间才将这两款产品正式推向市场。换句话说，消费者从看到第一份Radeon 8500的测试至能在市场购买到产品经历了3个月时间（图-10）。



（图-10）

由于ATI今年开始将旗下芯片释放给第三方板卡制造商，所以部分第三方品牌7500/8500抢先于ATI自有品牌上市，而价格又极吸引人。但当消费者购买后，却发现这些显卡的核心与显存频率为250/500MHz，而非国外网站报道的275MHz/550MHz规格。当大家正欲寻找答案时，ATI自有品牌8500上市了。这下总该两相符合吧；没想到原厂8500居然也是以低频率运作，倒是价格高出第三方产品大约2百多元。

就在大家搞不清ATI走什么棋时，该公司向外界做了解释：由于目前收到大量第三方订单，且集中于250MHz版本8500，为区分未来高频8500，ATI决定将250MHz款更名为8500 LE，而275MHz的8500延用旧名称。ATI很快在驱动中做出了识别（二者除了频率，技术上没有任何不同）。同时ATI更表示：原厂8500全部为275MHz规格的（事实上北美8500的确为275MHz）。

然而为什么国内的原厂8500也只运行于250MHz呢？问题出在大陆代理冶天科技。当大批第三方厂商开始售卖8500时，冶天取得的版本同样是250MHz，但为了不在市场上落后，就使用原本应用在275MHz版本的包装先发售，等总公司做出8500 LE决策时，已经来不及补救。所以国内代理只能表示下批产品将在包装上做出区别，贴上LE标志（图-11）。



（图-11）

此次频率事件相信随新包装出现可以解决，但带来的影响却不是一段时间能消除的。笔者希望8500 LE标贴可以尽快发至经销商手上，消费者选购8500时也应查询清楚频率问题。

ATI最近另一大乌龙事件便是它在驱动中动了脚，以降低QUAKE III画质为代价，换取高帧速率，最终在媒体测试中取得好成绩。事情始末是这样：国外某媒体测试发现，ATI 8500在QUAKE III中运行速度极快，但画质显得模糊，完全不像以往ATI显卡的高品质画面。为了弄清原因，评测人员查看了ATI驱动，在利用二进制软件开启驱动后发现其中有"quake"字样。于是人们开始怀疑ATI在驱动中对QUAKE系列动了手脚。实际实验表明，如果将"quake"字样改成其它字符，则ATI画质回复应有表现，但速度却急剧下降。在1280×1024×32bit的HQ设定下，游戏速度下降40帧（图-12、图-13：ATI驱动修改前后的纹理对比画面）


（图-12）


（图-13）

修改驱动导致的主要差别在地面纹理。笔者感觉就像开启/关闭纹理压缩的效果。当然在MipMap LOD（纹理映射等级）上动手脚也可以造成这种现象。这件事使得8500上市蒙了一层阴影，ATI苦心经营的8500高性能形象一下子变得残缺不全。更甚者，ATI工作人员仍不承认这是作弊，而称为"寻找速度与画质的平衡点"。多数人对此恐怕都无法苟同。

ATI驱动几乎已经成为自身最大的拌脚石。无论是评测或编程人员都声称，ATI硬件架构及技术极其优秀，但它的驱动却不尽人意，从Radeon开始到现在始终如此。8500所宣传的新一代FSAA（全屏抗锯齿失真画面）SmoothVision技术到目前为止仍未修正完善。ATI给玩家的承诺是在11月中旬将会有完全正常开启该技术的驱动。ATI将不成熟的驱动搭配硬件的行为，相信会有不少消费者不满，这一点值得重视。

[nVIDIA]

当Tom's与Anandtech两家著名硬件网站收到ATI A12 R200之后，nVIDIA马上将一份名为"雷管4"的驱动送至两家网站（其它媒体一律不提供）。那时的雷管4只是一款流通于nIDIA内部的测试版驱动，虽然能提高GF3性能，但极不稳定。Tom's表示，该驱动除了跑完3DMark 2001与QUAKE III测试外，几乎无法正常运行其他游戏。而nVIDIA所要传递的只是一个信息"我们有拿手好戏还没登场呢"。这足以让原本考虑选购GF3或8500的消费者不得不重新计算两款产品的价值。

两星期后正式版的"雷管4"（版本号4.13.01.2181）开始在nVIDIA网站提供下载，它号称能提升50%的GeFORCE显卡性能。但奇怪的是，在不同平台测试，不同显卡（GF256/GF2/GF2 MX/GF3）的表现大相径庭。有的使用者兴奋地发现测试分值提升了，有的则发现不升反降。

总体讲，新驱动还是有提升效能的作用，最明显是在3DMark 2001中。3DMark要运行两种类型的测试，第一种4个场景的模拟游戏测试，运行帧数成为最主要的计分参数；而第2类性能测试则完全依赖于显卡本身品质。后一类测试所占最终得分比例实际相当低。而雷管4并没有将显卡本身性能的测试分值提高，只是单纯把4个游戏场景的分值提升，以此拉高最终得分，这样的驱动在复杂多变的游戏应用中没有多大实际意义。

如果说ATI驱动是由于制作能力不够强而令人不满，那么nVIDIA拥有如此优秀的驱动开发实力，为何却要在此做手脚？我毫不怀疑，如果ATI没有推出8500，那么nVIDIA提供的新驱动一定是另外一个样子。

除了驱动外，nVIDIA还经常在宣传材料上误导消费者。举个最简单的例子：ATI的Radeon 8500支持WinXP内置的DirectX 8.1。DX 8.1与DX 8.0最大不同在于前者的可编程像素效果器为1.4版，后者为1.3。1.4版效果器能以更多指令，更多流水线来执行任务，效能远在1.3版之上。而nVIDIA却在其Ti（钛）系列产品中声称自已全面支持DX 8.1，但实际上GF3 Ti只是将老版GF3频率拉高，属于换汤不换药，它的可编程像素效果器的版本自然也是旧的1.3版。不明白nVIDIA为何声称自已支持DX 8.1，GF3 Ti顶多能称得上兼容而已。

[总结——真实的谎言]

在市场宣传对消费者影响力越来越大的今天，厂商对待媒体评测的态度从过去可有可无，变成今天重视有加。在加大推广力度的同时，各自使出浑身解数来操作，希望能在产品上市前进行很好的炒作，以提升知名度并拓展销量。对于宣传，我们没有异议，死气沉沉的市场并不是大家期待的。但炒作与宣传加入误导成份，这样的做法就令人不舒服。毕竟厂商是专业技术开发者，一般消费者未必对这些内容有分析能力，因此而被数字游戏玩弄于股掌间，实在令人为之气结。

看图说话：nVIDIA 显卡软件优化实战

——暨 NVmax 使用详解

文/Pyros　编辑/Chance

市售显卡目前以采用 nVIDIA 的芯片居多，无论是仍然能偶现踪迹的 TNT，还是最高端的 GeFORCE3 Ti500，每个拥有这些卡的玩家无不希望能尽力挖掘爱卡的潜能。时常在硬件网站浏览的您，一定发现现在有很多这方面的优化调试软件。从最基本的超频工具 Coolbits，到功能丰富的 GeFORCE Tweak Utility（俗称 GTU），再到更专业些的 SoftQuadro，种类之多，令人瞠目。今天为您讲解最近新流行的一款 nVIDIA 显卡优化工具 NVmax，喜欢尝鲜的朋友不妨多多关注一下。

[下载最新版 NVmax]

NVmax 是共享软件，因此自然可以从网上下载。国内用户在驱动之家（http://www.mydrivers.com）能够找到它。为了保证版本的“新鲜”，笔者还是到它的“祖籍”——http://www.nvmax.com 去找好了。

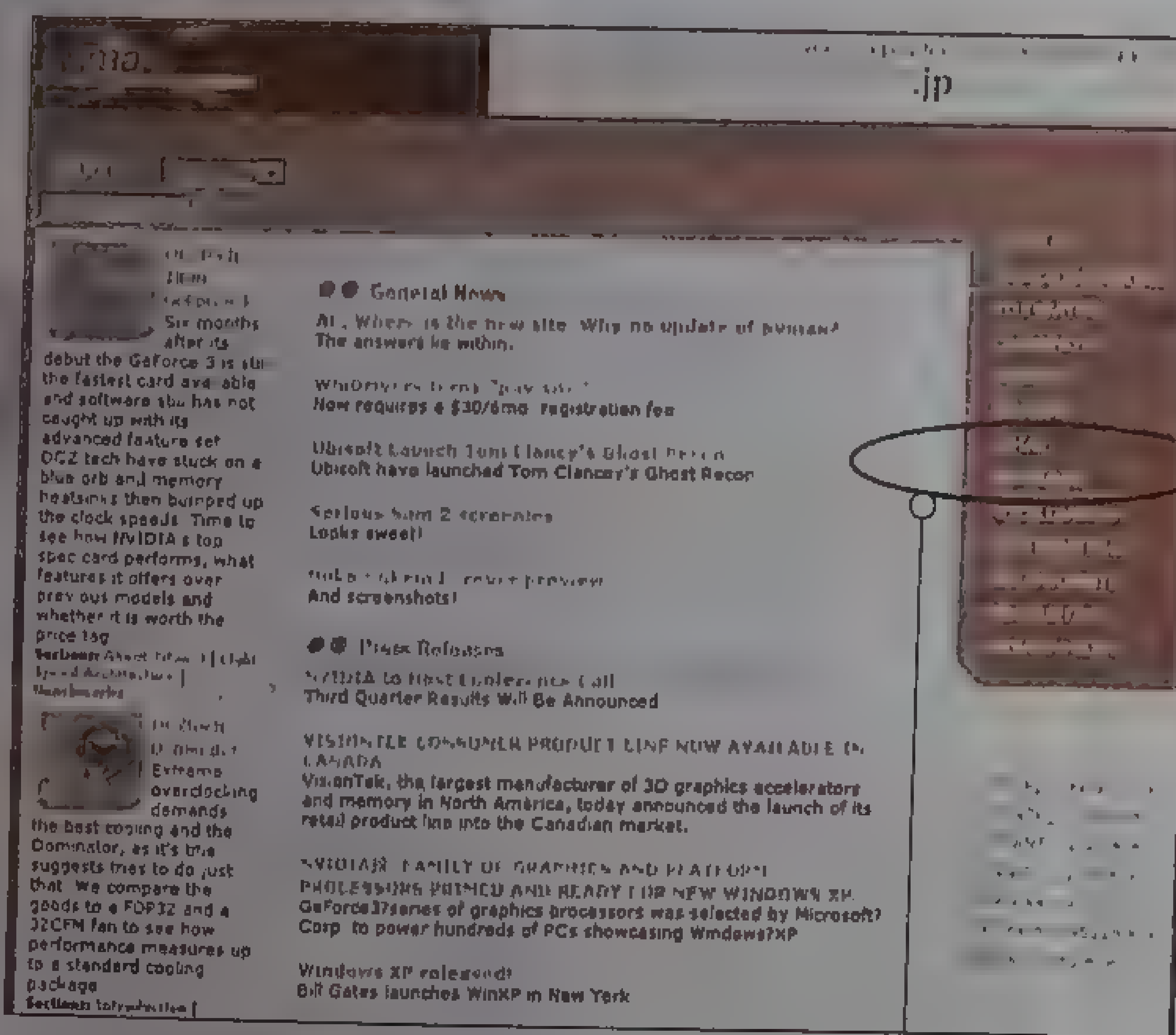


图 -01：在 NVmax 网站首页右侧，点击 [DOWNLAOD] 以进入下载页面。

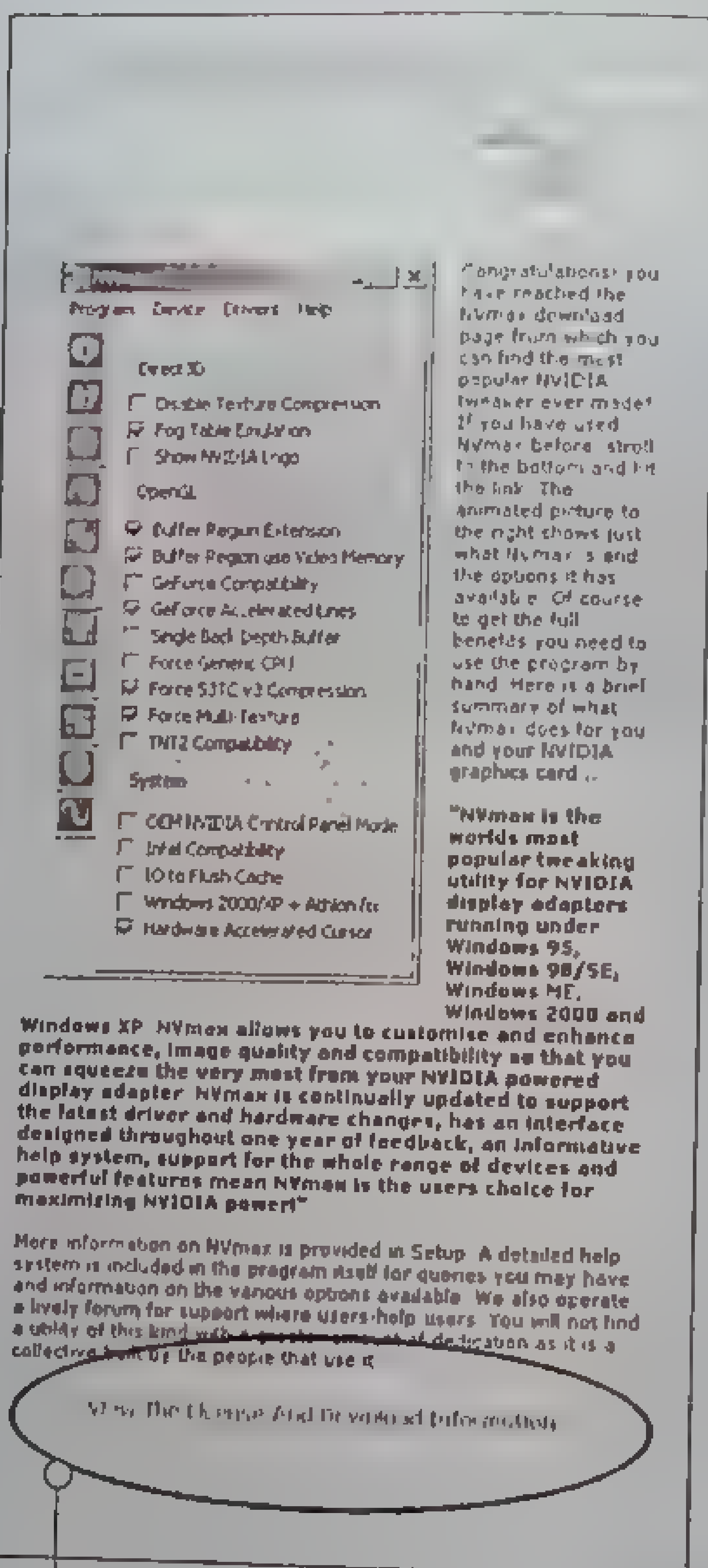


图 -02：下载页面首先简要介绍 NVmax 的用途和特色，看完后记得点击页面下端的链接——阅读用户协议和下载须知，同时进入下页。

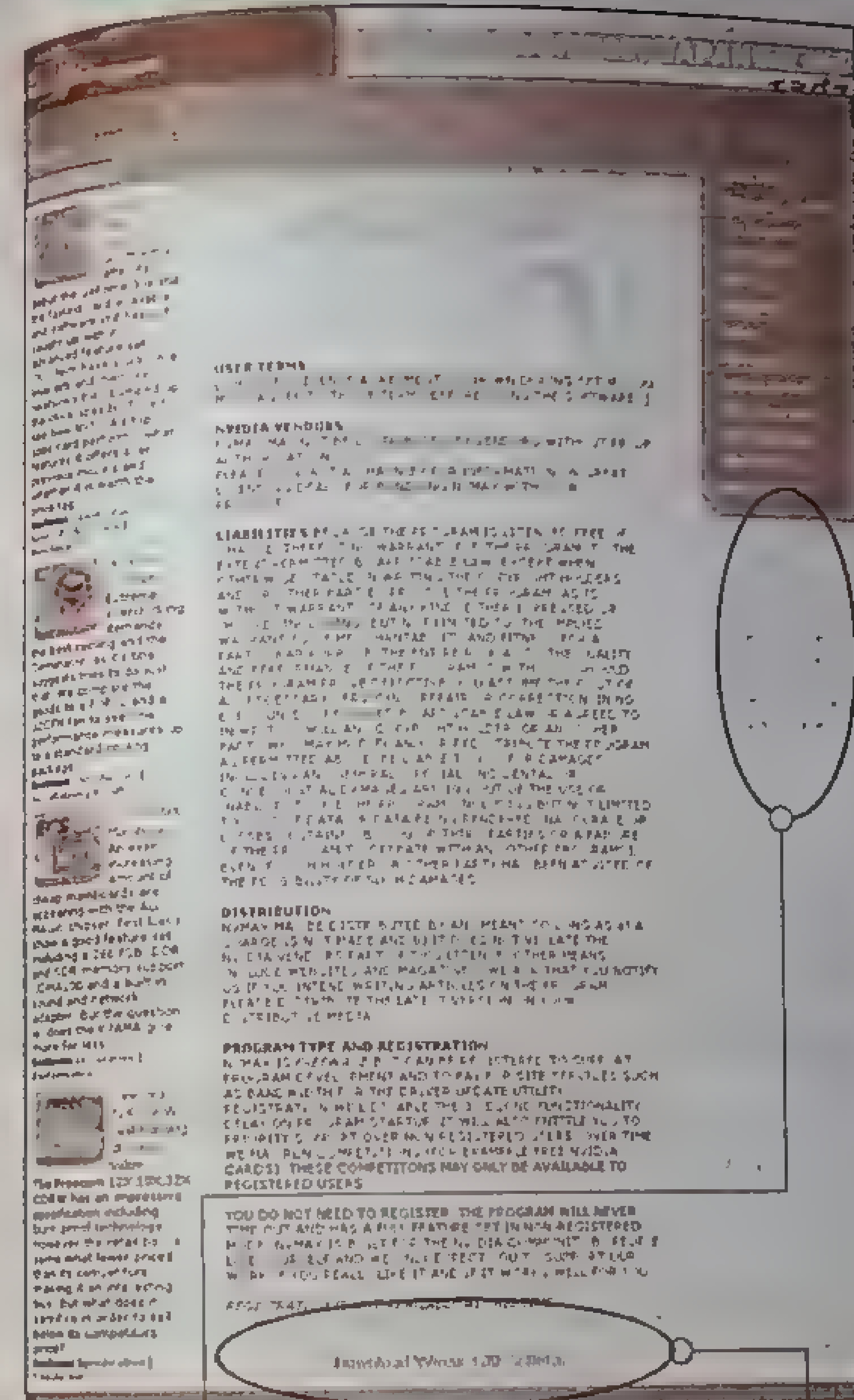


图 -03：记得不要修改或反编译共享软件，尊重知识产权是很重要 DI！页面右侧列出了各个平台下，最新的 nVIDIA 官方驱动。

页面下端终于可以下载 NVmax 了（http://www.charnleys.co.uk/NVmax.exe），截稿时最新版本为 3.00.72beta，文件长度约 1.2MB，还算小巧玲珑。既然是测试版，说明还存在些不稳定因素，因此请大家记得备份必要的数据，以免发生意外。

图 -05：第一次运行 NVmax，它会给出一些提示信息：您现在使用的是非注册版本。虽然软件并不会因此有过期、功能限制或逐渐减少功能的问题，但您的注册将成为支持开发者继续工作的动力。关于如何获取注册码请详见我们的网站。

图 -06：NVmax 启动后，菜单包括 4 个项目。从右往左起，[Help] 提供帮助和说明；[Drivers] 可以反安装系统当前的显卡驱动和恢复默认设置；[Device] 显示当前显卡的名称，用户是否装有第 2 片显卡或使用了 nVIDIA 的 Twinview 双显示器输出。

[Program] →[Option] 包括 3 项设定：[On Load] 设定 NVmax 的启动方式；[Always On Top] 勾选后可以让 NVmax 窗口独占前台，而不被其他程序挡住；[Load At Startup] 可以使软件随系统启动而运行。

[安装与基本设定]

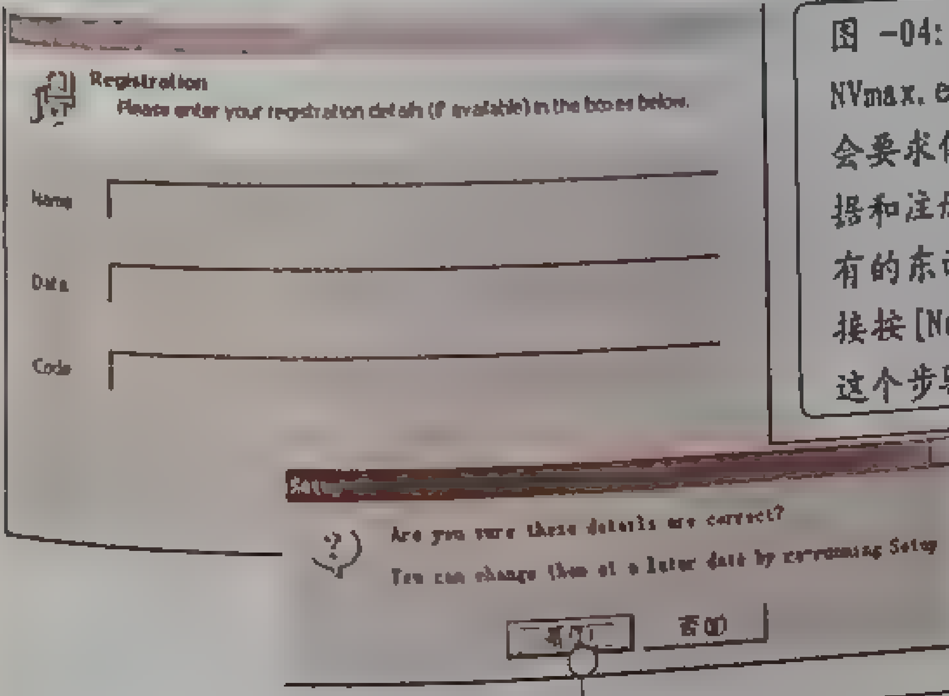


图 -04：运行下载回来的 NVmax.exe。安装过程中，软件会要求你输入用户名、个人数据和注册码。这些注册用户才有的东西，我们不必管它。直接按 [Next] 并按 [是] 来跳过这个步骤。

[On Load] 里设定 NVmax 启动时的 3 种方式：

[As Standard Windows Program] 使 NVmax 和其他 Windows 标准窗口一样运行。

[Use System Tray and Program Visible] 使 NVmax 启动后，窗口仍然可见，但图标不在 TaskBar 任务栏显示，而隐藏到 System Tray 系统托盘里。

[Use System Tray and Program Hidden] 使 NVmax 启动后立即最小化，并将图标隐藏到系统托盘中。

[开始优化]

NVmax 左侧列出了 11 个页签，每个页签下有包含多种设定。有些是开关型设定，有些是需要拖拉的数据条，还有些是下拉的选单。里面部分设定笔者到现在也没有搞清楚是和作用，及选定不同数值会导致何种影响，这里也欢迎大家踊跃讨论。

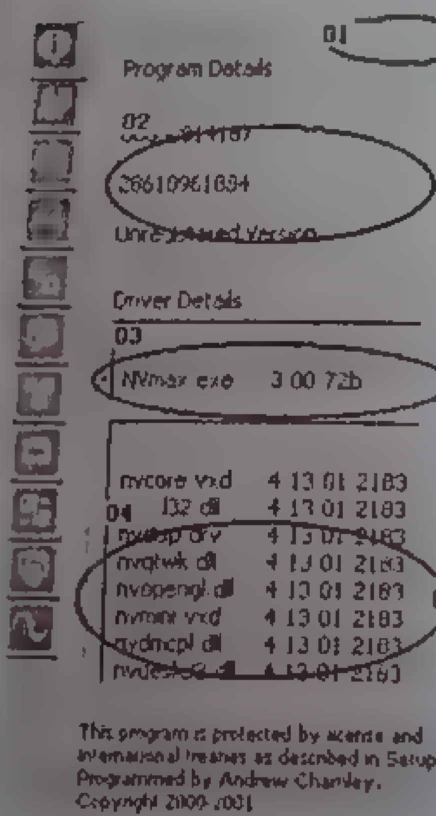


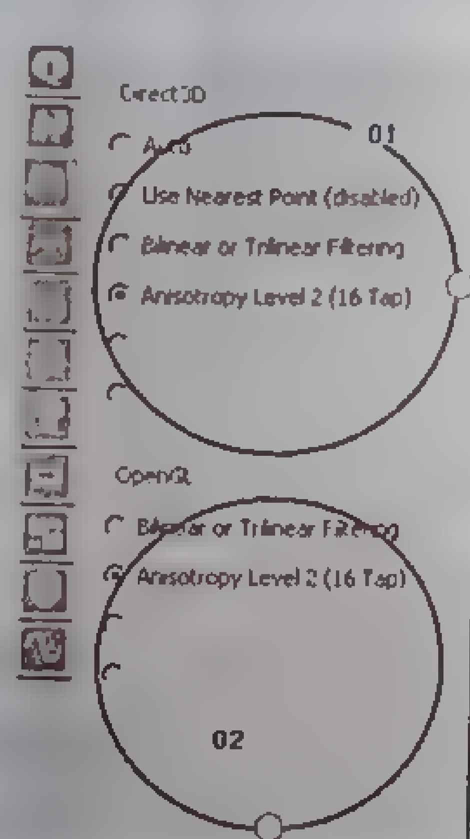
图-07: [Information]
01: 显示各个页签的名称。

02: 用户注册信息。

03: NVmax 自身的版本号。

04: Windows 系统当前安装的显卡驱动版本。

图-09: [Anisotropy]
这个页签负责显卡的各向异性过滤。各向异性指的是在 3D 游戏中，图象在边缘处进行颜色和材质渐变时，出现的层次效果。支持并开启各向异性过滤，可以使游戏场景显得更真实、色彩更丰富自然。这部分同样分 D3D 和 OpenGL 两种设定环境。



01: [Auto] 将 D3D 环境下的各向异性过滤设定为自动模式。[Use Nearest Point (disabled)] 决定是否使用最相近点的材质渲染，这个项目开启与否，对性能影响不很明显，您有兴趣可以找个大场景游戏，对比开关状态下的材质差异。[Bilinear or Trilinear Filtering] 选择使用双线还是三线过滤。后者多进行一次插值运算，如果显卡不硬件支持，会占用 CPU 资源来处理。[Anisotropy Level 2 (16 Tap)] 使用 2 级各向异性过滤（16bit 材质模板）。再后的两项 4 级和 8 级各向异性过滤目前仍处于开发阶段。

02: 各项设定和 D3D 部分一致，只是这里针对 OpenGL 环境进行调整。

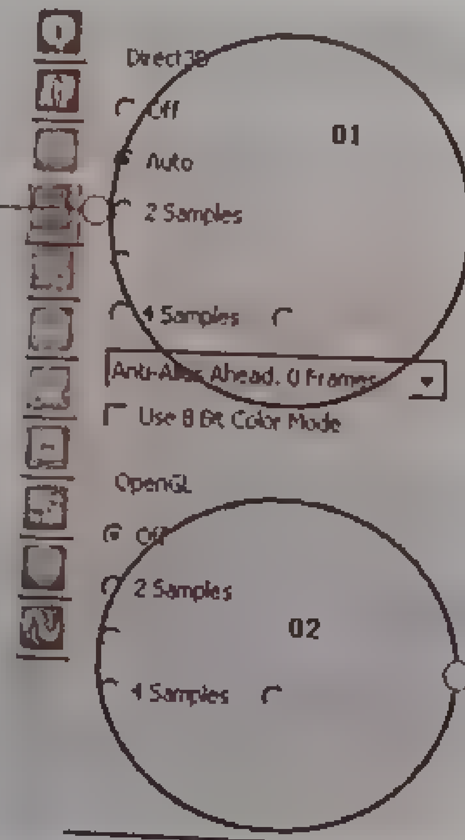
图-08: [AGP]
01: 设定 AGP 速率，一般 GeFORCE 系列及以后版本可以选择 [4×]，而更早的 TNT2 等最好选择 [2×]，当然这里的选择要和您主板 BIOS 里的 AGP 速率设定一致。

02: [Fast-Writes]（快写）和 [Side Band Addressing]（SBA 边带寻址）两项功能对提升显卡效能颇有好处。前者更充分地利用显存，后者可以使数据与指令在同一个时钟周期得以传输，效率更高。但开启它们的前提是显卡 BIOS 相应的接口参数必须打开。如果玩家不确定自己的卡是否支持，那最好还是用 NVmax 的默认设置比较稳妥。

03: 关于 AGP 的一些兼容性调整。[Disable AGP] 适用于使用 PCI 接口的 nVIDIA 显卡。[ALi 4×] 和 [ALi Fast-Writes] 可以使采用 ALi 芯片的主板，开启 AGP 4× 传输和显卡快写功能。[VIA 4×] 和 [VIA Side Band Addressing] 适用于 VIA 芯片组的主板，可以开启相应的 AGP 4× 和 SBA 边带寻址功能。

04: 调整 PCI 显卡占用材质贴图的显存容量。这个项目适当调大一些即可，上面的数据条负责 D3D 下的设定，下面一条控制 OpenGL 环境下的设定。

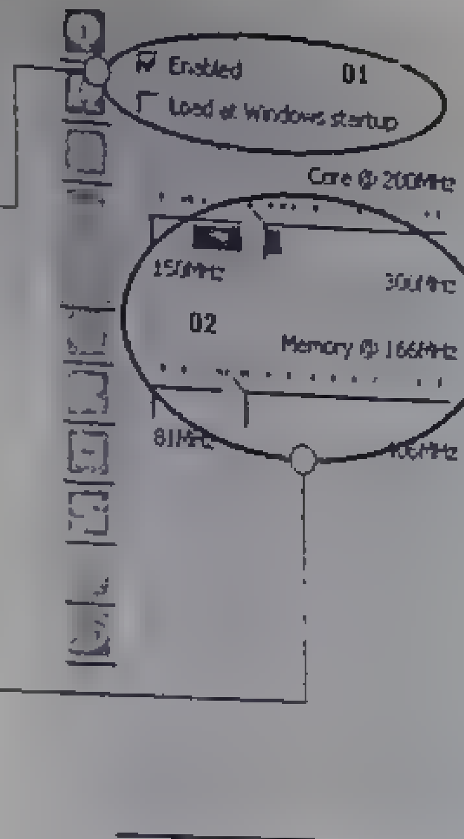
图-10: [Anti-Aliasing]
显卡在低分辨率下运行游戏（比如 640×480 象素），3D 画面的物件边缘会出现大量难看的锯齿。抗锯齿页签就是设定消除这一现象的部分，分为 D3D 和 OpenGL 来进行。



01: [Off] 建议非 GeFORCE3 的 NV 显卡都勾上这个项目，不要开启抗锯齿项目——对性能影响太大。与其低分辨率下使用抗锯齿，不如关闭这个项目而使用 1024×768 象素或更高的解析度来跑游戏。[Auto] 会根据游戏内定的预设值来决定用何种抗锯齿方式。[2 Samples] 是两倍取样抗锯齿，这方面的详细解释请参看今年 2 月号的相关文章。[Quincunx] 是 GeFORCE3 专有的抗锯齿方式，其他显卡此项是灰色不可选的。[4 Samples]+[Filter] 是 4 倍采样加过滤，除非您对游戏画质有极高要求，否则不建议开启。下面的下拉选单设定抗锯齿预处理帧数，可以选择 0、10 和最大 3 种，机器配置越高，可以选择的越大。[Use 8 Bit Color Mode] 不要选。

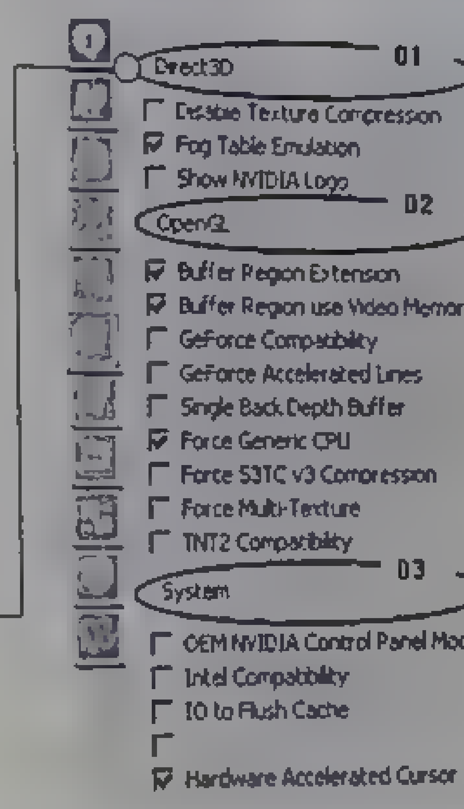
02: OpenGL 部分的含义和 D3D 相同，这里不再重复。

图-11: [Clock Speeds]
这里调整显卡核心与显存的频率。
01: [Enable] 勾选后，NVmax 允许玩家调整显卡频率。[Load at Windows Startup] 将保存频率设定，每次系统启动时使之生效。



02: 两个滑动条，上面是核心频率，下面是显存频率。第一次进入这个页面，显示的是显卡默认设定。初次超频可以超出默认值 10%，以后以 5MHz 为单位慢慢调整比较容易成功。如果出现画面破裂、闪动的斑点等，说明已到了超频极限，要适当降低。

图-12: [Compatibility]
兼容性页签选项不少，需要玩家在稳定和性能之间慢慢找到合适自己的平衡设定。这里分 D3D、OpenGL 和 System 三个部分。



01: [Disable Texture Compression] 关闭材质压缩，勾选它可以得到未压缩的材质贴图，但较耗费系统资源，一般情况下建议不要选中。[Fog Table Emulation] 模拟查表雾化值，显卡驱动默认不开此项，如果游戏中发现雾化效果不正确，记得到这里勾选此项。[Show NVIDIA Logo] 不要勾选，否则运行游戏时右下角总有一个半透明的 NV 公司标志。

02: [Buffer Region Extension] 开启扩展缓冲区，建议勾选。[Buffer Region use Videon Memory] 在本地显存中开启扩展缓冲区，有 32MB 或更高显存的显卡可以勾选，不会对性能有太大影响。[GeForce Compatibility] 可以设定系统以兼容 GeForce 的模式使用显卡，一般没勾选的必要。[GeForce Accelerated Lines] 开启显卡线性加速功能，笔者不太明白其作用，似乎效果并不明显。[Single Back Depth Buffer] 开启单周期返回深度缓存，作用不明。[Force Generic CPU] 不要选，这将无法发挥 PIII 等新 CPU 的多媒体指令能力。[Force S3TC v3 Compression] 强制采用第 3 版的 S3TC 材质压缩方式，不必勾选。[Force Multi -Texture] 强制采用多重材质贴图，这项要根据具体游戏来定，对性能有一定影响。[TNT2 Compatibility] 使用 TNT2 兼容模式，不必勾选。

03: [OEM NVIDIA Control Panel Mode] 不必勾选。[Intel Compatibility] 设定 Intel 平台兼容模式。[IO to Flush Cache] 将输入/输出信息写入闪存缓冲，不必勾选。[Windows 2000/XP+Athlon fix] 修正 Athlon 下 Win 2000/XP 的兼容问题。[Hardware Accelerated Cursor] 设定硬件加速鼠标指针，建议勾选。

图-13: [Display Setting]

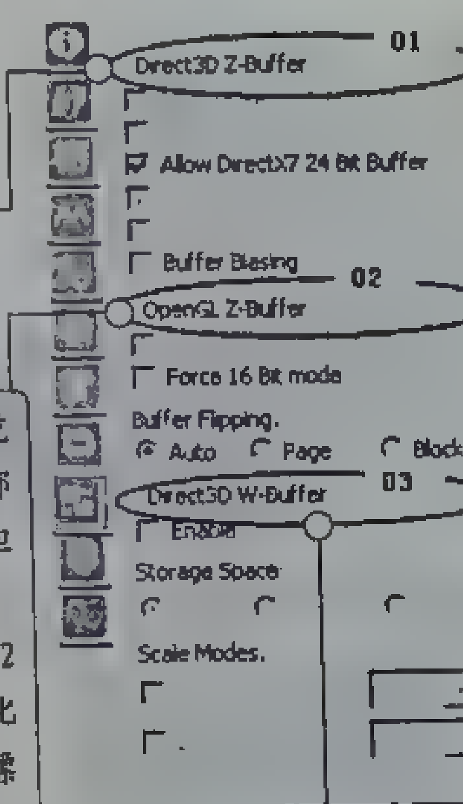
01: 从上到下 4 个下拉菜单，依次为分辨率、色深、刷新率和色彩控制，一般默认即可。

02: 按红、绿、蓝设计的 3 组 9 个滑动条，分别控制亮度、对比度和伽码值。

03: 数字图象平衡。用 NV 显卡进行视频输出时可以使图象更艳丽。

图-14: [Preset Management]
玩家可以自行调整出多套不同的显卡优化方案，然后将其与某些特定的应用程序关联。比如在 QUAKE Ⅲ 中您需要强制打开 OpenGL 下的多重贴图，就可以在设定好选项后，在这个页面将其保存为“QUAKE Ⅲ ARENA”方案。

图-15: [Storage Buffers]
这部分针对 D3D 和 OpenGL 的 Z 轴缓冲进行调整，同时也提供对 W 轴缓冲的部分设定。
01: 这部分的 D3D Z 轴缓冲选项建议玩家可以全部勾选，性能会有微小的影响，但游戏中的景深、场景比例会表现得更精确。



02: 针对 OpenGL 环境的 Z 轴设定，两项都勾选后性能最高，但开启 [Force 16 Bit mode] 后，某些为 32 位色渲染进行过优化的游戏会显得不够漂亮。[Buffer Flipping] 缓冲翻转无论采用 Page（页面翻转模式）或 Block（块模式）都各有利弊，所以选择 [Auto] 让程序自动选择即可。

03: D3D 环境下的 W 轴缓冲建议使用默认设置。一来现在明确支持 W 轴缓冲的游戏并不多；二来驱动程序尚有不完善的地方，开启 W-Buffer 后常会出现贴图错误。



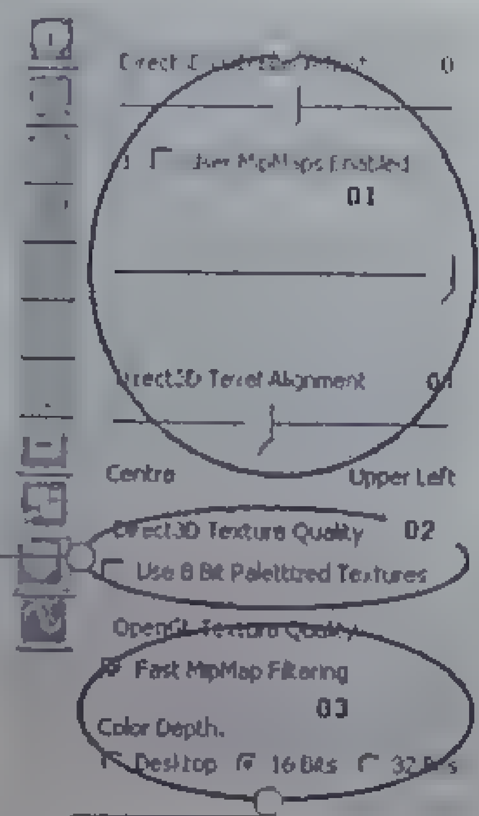
图-16：[Texture Options]
显卡除了速度要够快，画质也要够好，贴图质量的优劣至关重要。

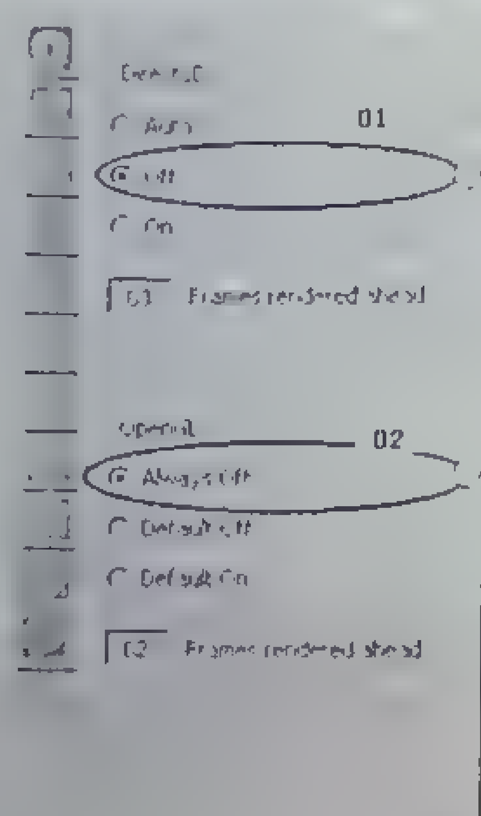
图-17：[V-Sync]
[illegible]

01：从上到下3支滑动条。[LOD Bias]设定D3D下纹理密度偏移率。数值越高，贴图越精细锐利。[User Mipmaps]建议不要开启，用户随意调整可能导致游戏画面破裂等贴图错误。[Texel Alignment]设定游戏中，垂直线条的贴图功能，可以选择中心对齐，或左上角对齐。

02：[Use 8 Bit Palettized Textures]建议选中，开启8位材质模板，在部分游戏中可以明显提升显卡使用效率，减少同一物件反复贴图的工作。

03：OpenGL下[Fast Mipmap Filtering]建议开启，可以加快贴图过滤速度。下面的色深可以根据您的喜好选择16或32位。





02：关闭OpenGL下的垂直同步，可以在游戏中充分发挥机器（显卡）的效能。

01：在这里关闭D3D环境下的同步刷新，如果出现画面破裂等问题，再开启这个项目。

[结束]

硬件就象电脑的肉体，而软件驱动就是电脑的灵魂。两者充分结合优化，才能最大限度地发挥出爱机的潜能。显卡优化软件多如牛毛，MGA有MTU，3dfx有Voodoo Tweak，ATI有R3D Tweak，nVIDIA就更是无法一一列举。希望通过掌握这些优化软件，能使您的显卡焕发出新的魅力。

（上接152页）

[Norton AntiVirus 2002]

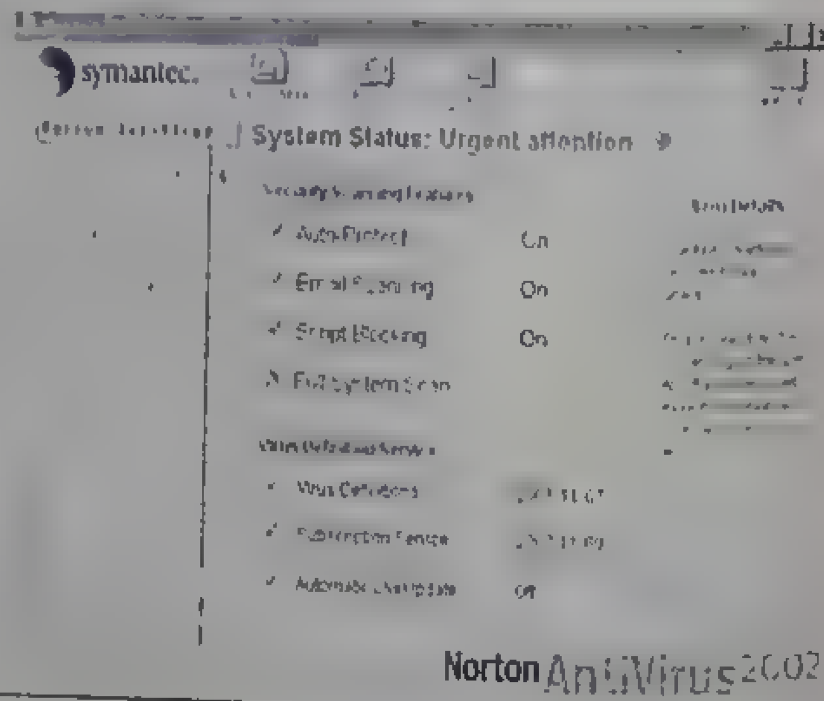
诺顿防病毒（以下简称NAV）号称全球用户最广泛的杀毒产品（图-07）。最新的NAV2002更是最早正式通过Win XP兼容性测试的软件之一。

NAV2002有几项新增功能相当重要。首先是“Script Blocking”技术。它可以检测出以程序方式运行的各类病毒，比如“I Love You”。说NAV2002这项功能厉害，是因为它的运作甚至可以不依靠病毒特征码即可完成——对可疑行为的文件操作，先拦截后升级病毒库。其次是在用户收发电子邮件时，对全过程进行及时防护，避免E-Mail病毒的感染和扩散。再来，NAV2002也具备了嵌套技术。用户不需要进入程序组启动它，而可以直接从“资源管理器”的工具栏选取按钮执行。

（图-07）

用户遇到可疑文件，过去需要发送Mail给技术支持人员。现在NAV2002内置网络连接，可以使您直接与“Symantec病毒研究中心”（SARC）网站沟通，随时取得最新的病毒详细资料。

Symantec的LiveUpdate一直口碑很好，用户一联线即可在系统后台运行，升级主程序或下载新的病毒代码。新版保持了这个优点，更继续支持方便的增量下载。另外实时防护、启发式扫描、检测压缩文件、可疑文档隔离等等也一样不缺（图-08）。



（图-08）

这里的战斗静悄悄

——四款新版反病毒软件试用

文/Titanium　编辑/Chance

警告：“求职信”病毒
类型：病毒/蠕虫
机理：利用MIME漏洞
参考：http://www.microsoft.com/technet/security/bulletin/ms01-020.asp
平台：所有32位Windows（9x/Me/NT/2000/XP）。

描述：罕见的双程序结构，分蠕虫部分（网络复制传播）和病毒部分（感染破坏文件）。两者在代码上是独立的两部分。作者先写好蠕虫部分，然后将病毒部分的二进制码在特定位置加进蠕虫部分，得到最终的病毒/蠕虫程序。接下来，病毒启动一个线程不停查询内存进程，检查是否存在杀毒软件（如AVP/Norton AntiVirus/NOD/McAfee VirusScan等）。如果发现存在，则将杀毒软件的进程终止。以后每隔0.1秒就循环检查进程一次，以至杀毒软件无法运行。然后病毒再启动一个线程，用来创建名为wqk.exe的文件。这个文件被拷贝到Windows的system目录下并运行。病毒还同时修改注册表，保证自己每次随系统启动而自动运行。现在，“求职信”启动一个线程用于发送邮件，它再次以Nimda病毒利用的Iframe ExecCommand漏洞，使没有打IE补丁的用户收到邮件后自动运行附件。邮件主体内容为空。

除了随E-Mail扩散外，对于内部网络它会启动并感染网上邻居的线程。当发现可写的共享目录时，病毒会随机生成一个文件名，并将病毒自身加密，用该文件名将病毒复制过去，然后休眠8小时再感染一次。文件长度会有60168或60169字节的变化。

最后，病毒会启动26个线程，在本地和网络盘查找满足扩展名需求的文件，这些文件名将用于邮件发送。同时它检查本地时间，如果为单月13日，则马上启动26个破坏线程，查找硬盘所有文件，并用内存中的数据覆盖硬盘文件……

警告：“尼姆达”病毒
类型：病毒/蠕虫
机理：利用MIME漏洞
参考：http://www.microsoft.com/technet/security/bulletin/ms01-020.asp
平台：所有32位Windows（9x/Me/NT/2000/XP）。

描述：2001年9月18日出现的尼姆达病毒病可能是本年度最凶猛的恶意蠕虫病毒。当大家认为它已被制服时，11月初该病毒挟5个新变种再次卷土重来。

Nimda.a：9月18日出现的第一版。它在本地电脑寻找全部exe文件，并将病毒代码置入原文件内，从而感染目标。当用户执行像游戏程序等受感染文件时，病毒就开始传播。“尼姆达”还通过MAPI从邮件客户端及本地HTML文件中搜索邮件地址，然后将病毒发送给这些地址。这些邮件包含名为readme.exe的附件，在某些系统中可以自动执行，从而感染整个电脑。它也可以自动扫描Internet，寻找www服务器。一旦找到，该病毒便会利用已知的安全漏洞来感染目标服务器。若感染成功，它就会任意修改该站点WEB页，当用户访问这些页面时，不知不觉便被自动感染。“尼姆达”还会搜索本地网络共享文件，无论是服务器还是终端，一旦找到便将一个名为riched20.dll的隐藏文件加入到每个包含DOC和EML文件的目录中。当其他用户打开这些文档时，Word、写字板、Outlook等应用程序将执行上述dll文件，从而使机器被感染。同时还可以感染服务器上被启动的远程文件。除入侵电脑外，它还会通过利用IIS的WEB服务器文件夹搜索漏洞，从而攻击运行微软IIS软件的服务器。

Nimda.b：在a基础上作了轻微改变，利用PCShrink进行压缩。Readme.exe及readme.eml改成了puta!.scr和puta!.eml。

Nimda.c：与最初版a基本相似，但通过压缩软件UPX进行了压缩。

Nimda.d：在a的基础上作轻微改变，利用PECompact进行压缩。唯一明显不同是源文件中出现的“版权”文本变为“大屠杀”病毒（Holo-Caust Virus.!）；作者为西班牙Stephan Fernandez（V.5.2 by Stephan Fernandez.Spain）。

Nimda.e：最新的一个变种，破坏力相当大。附件名字从readme.exe改为Sample.exe。感染IIS系统时生成的文件从admin.dll改为httpodbc.dll。在Win NT/2000及相关系统，病毒复制自身到windows的system目录下，不再叫mmc.exe，而用csrss.exe的名字。

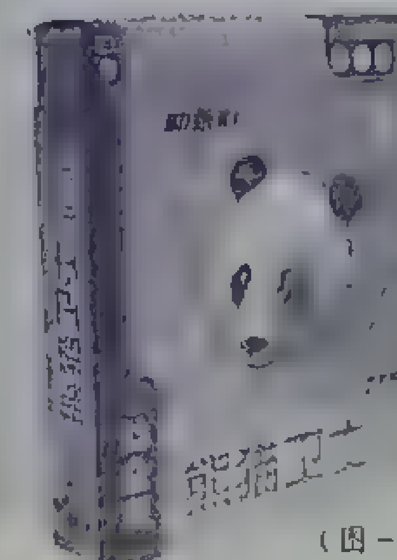
……

……

类似的病毒警告信息，本月笔者收到了很多。从金山毒霸的每周升级报告，到趋势科技的报道，再到熊猫软件的Oxygen3 24h-365d每日速递。这些都让人深切体会到，随着网络的飞速普及，病毒再也不是遥不可及的事，它就在你我身边隐现，在看不到的地方潜伏着。今天为大家介绍四款优秀的反病毒软件，他们来自于3家知名的国际公司。

[熊猫卫士铂金版6.25.00]

熊猫卫士铂金版是笔者自己正在使用的反病毒软件（图-01）。现在最新版本为6.25.00。它支持Windows 9x/Me/NT/2000 Pro/XP各个平台。“熊猫”这个名字听起来很中国化，但其实它是一家总部设在欧洲（西班牙）的著名网络安全公司。



（图-01）

熊猫铂金版集成了所有的Internet保护功能，随系统启动的APVXD可

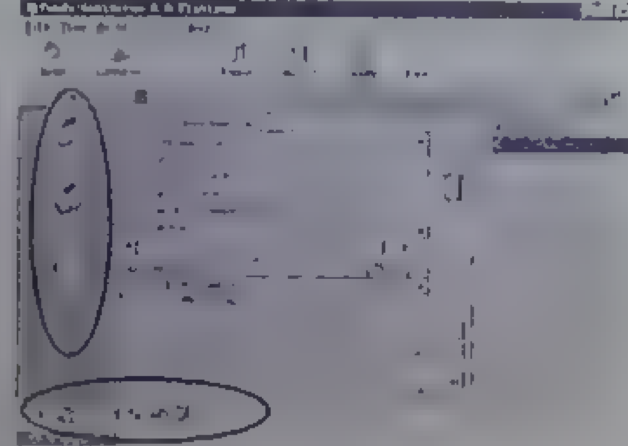


以同时监控文件操作和网络浏览两大模块的反病毒工作。

熊猫最大的特色在于它从系统的 Winsock 层开始，即进行病毒防护工作。Winsock 是 Windows 和 TCP/IP 网络协议间的接口，实际上是一个动态连接库（Winsock.dll）。TCP/IP 是用户联入互联网必须要用到的传输控制协议的简称，所以 Winsock 就成为 Windows 和 Internet 数据传递与交换的必经之路。从这个层面进行病毒防护，等于给计算机底层安装了病毒过滤器，可以阻止任何来自于 Internet 的病毒

现在新病毒从产生、传播到扩散的需用周期越来越短，固定的每月或每周升级早已不能满足电脑用户对反病毒软件的要求。熊猫是少数几家坚持提供每日自动更新病毒代码的厂商（其他还包括 AVP 和 Dr. Web 等）。方便的增量升级，使用户每天只要下载几 KB，就可以保持病毒代码的最新状态。目前熊猫卫士的代码库已经可以检测出近 6 万 2 千种病毒，数量之多居业内前列。

熊猫卫士提供一个统一的界面，对不同功能模块进行集中管理和配置。它不象其它防病毒软件那样包含完全独立、且各自具有相应界面和选项的程序，用户在一个窗口就可以控制所有组件工作（图 -02）。它包含两个基本操作模式（高级 / 常规），分别对应有经验的用户和初学者。


（图 -02）

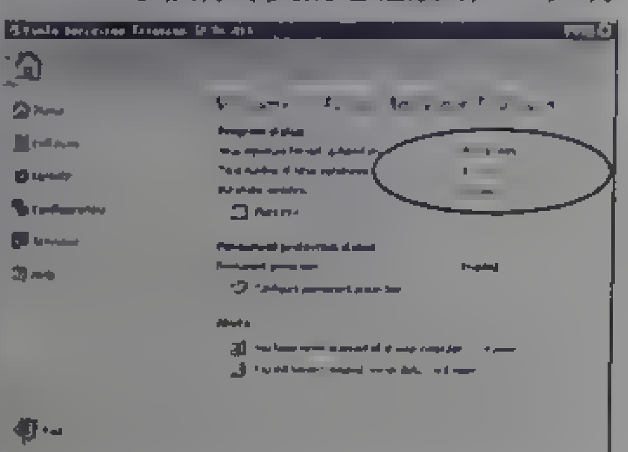
熊猫卫士的高速扫描引擎，可以对任何级别嵌套的多种压缩格式文件进行病毒检测。永久防护模块可保护所有常规扫描可监测的对象（压缩文件和 Office 文档等等）。除去文档保护外，铂金版的永久防护模块对网络安全也毫不马虎。它可以过滤所有通过 Internet 或 Intranet 进入的基于 SMTP、POP3 和 NNTP 协议的所有信息（包括 E-Mail）。同时可以封锁任何 Internet 协议或服务器。由此用户可以保护自己免受恶意 Internet 连接和类似 Back Orifice 黑客程序建立的连接，并能对恶意 ActiveX 控件 及 Java Applets 进行防护。

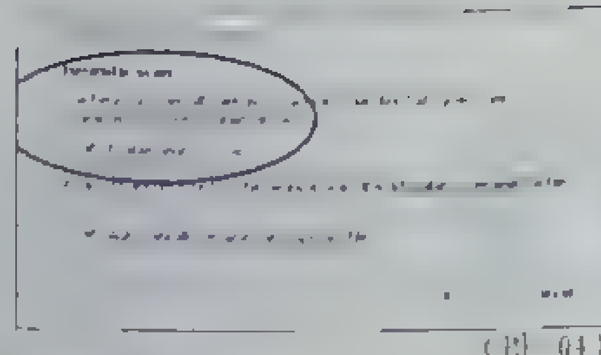
这里可以下载铂金版最新试用版：http://updates.pandasoftware.com/shareware/platin.exe。

[熊猫卫士钛金版 2.01.01]

这是熊猫卫士针对初学者特别推出的最新版反病毒软件。所谓针对初学者，是指它从安装到后期操作都非常简便易用。而技术性能方面，不但没有任何折扣，某些地方甚至比铂金版还出色。

钛金版可以迅速检测并消灭几乎所有类型的电脑病毒，包括加密变形病毒、引导型病毒、文件病毒、蠕虫病毒和宏病毒等……它可以识别出 6 万种以上的已知病毒（图 -03）。对非病毒类的恶意操作，比如特洛依木马（网络后门）、具破坏性的 ActiveX 代码和 Java 小程序都可以有效消灭。借助最新的启发式扫描引擎，对于未知病毒，钛金版也一样不会放过，即使不能杀灭，也会及时报警并自动上传到熊猫公司的技术支持部门（图 -04）。


（图 -03）


（图 -04）

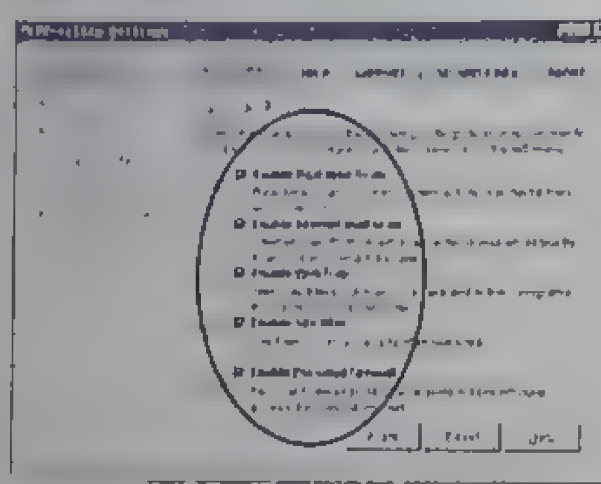
实时防护方面，钛金版的 UltraFast 引擎是目前同类产品中速度最快的之一。无论是扫描硬盘文件，嵌套的压缩包，访问互联网，或者收发 E-Mail，UltraFast 都仅需占用很小的资源即可完成操作。

SmartClean 技术是钛金版的另一个显著特色。它可以在消灭病毒的同时，更修复被破坏的系统设置和文件。比如今年稍早些时候流行的 I love You 和 Anna Kournikova 病毒，它们不止感染文件，还改变操作系统属性。一般的杀毒软件只消灭病毒本体，而钛金版更可以恢复系统设置。

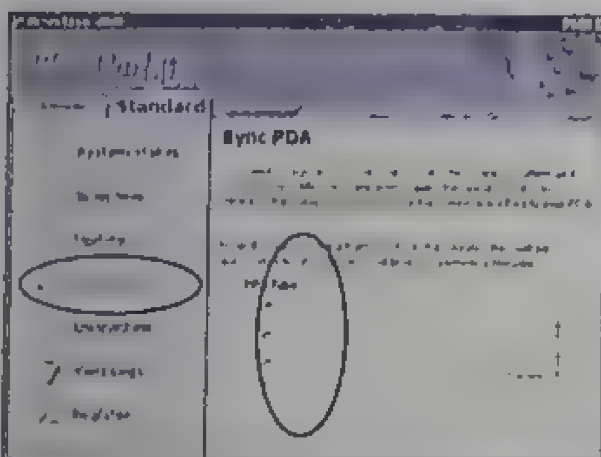
这里下载熊猫钛金版最新试用版 http://updates.pandasoftware.com/shareware/titanin.exe。

[趋势科技 PC-cillin 2002]

PC-cillin 是个不需要太多解释的名字。它的 2000 版在大陆地区称为“趋势毒霸 007”。玩家接触它最多的途径，也许是随电脑主板附送的 OEM 版本。而最新推出的 2002 版，携诸多防护功能，通过 Win XP 认证，再次站在用户面前。


（图 -05）

PC-cillin 2002 这次不仅提供反病毒功能，更整合了“个人防火墙”（图 -05）。它能提供详尽的网络联线记录，协助玩家过滤信息来源，并隐藏电脑 IP 位址（对开通了宽带的玩家格外重要）。在防止黑客探测的同时，更可全面防堵 Nimda 病毒入侵；还可以封锁恶意木马远端控制，有效保护系统安全。


（图 -06）

对于已经拥有 PDA 的用户，PC-cillin 2002 这次也整合了相应的反病毒模块。（图 -06）它支持 Palm、Win CE 和 EPOC。针对用户习惯，PC-cillin 2002 的 PDA 模块，连操作界面都和标准的 PDA 应用程序一样，非常易于上手。

PC-cillin 2002 对扫描引擎做了大幅度改进。新版对电脑的资源占用更小，查毒速度更快。结合“POP3 邮件扫描”、“网站过滤器”和早就有的“WebTrap”等功能，无论何种途径而来的病毒，都难逃过滤。

PC-cillin 2002 提供平均每周一次的病毒代码升级。默认设置下，程序会自动侦测比对代码版本，并增量升级差异部分。而且趋势科技的“智慧型更新”技术，使升级下载中断后可以自动续传。

PC-cillin 2002 试用版下载：http://211.76.136.221/pub/download/TrialVersion/PCcillin/Pcc2002.exe。

安装所需序列号为 PCTT-0014-3075-7085-5633。

（下转 150 页）

金山快译之游文戏字

文 /Pyros 编辑 /Chance

游戏玩家为什么需要全文翻译软件？是附带的专业词库很有吸引力？不，我不关心农学专业里“燕麦”怎么拼；也不关心如何看懂“XX 公司第四季度财务状况报告”这类英文函件。但我想看懂 GameSpot 最新游戏的介绍；更想在中文攻略刊登前看明白《博德之门 II》的图解指南。如果再让我顺畅地浏览日本光荣的网站，就可以抢先了解《三国志Ⅷ》的热辣新闻。既然如此，就让我们从这个角度来体验《金山快译 2002》的效果。

CAPCOM 官方站恰好有《异形 vs 铁血战士 2》的日文前瞻（http://www.capcom.co.jp/avsp2/index.html），正好用它来试《快译》的“日→中”翻译功夫。图中故事内容简介，把它粘贴到高品质翻译窗口（图 -01）。

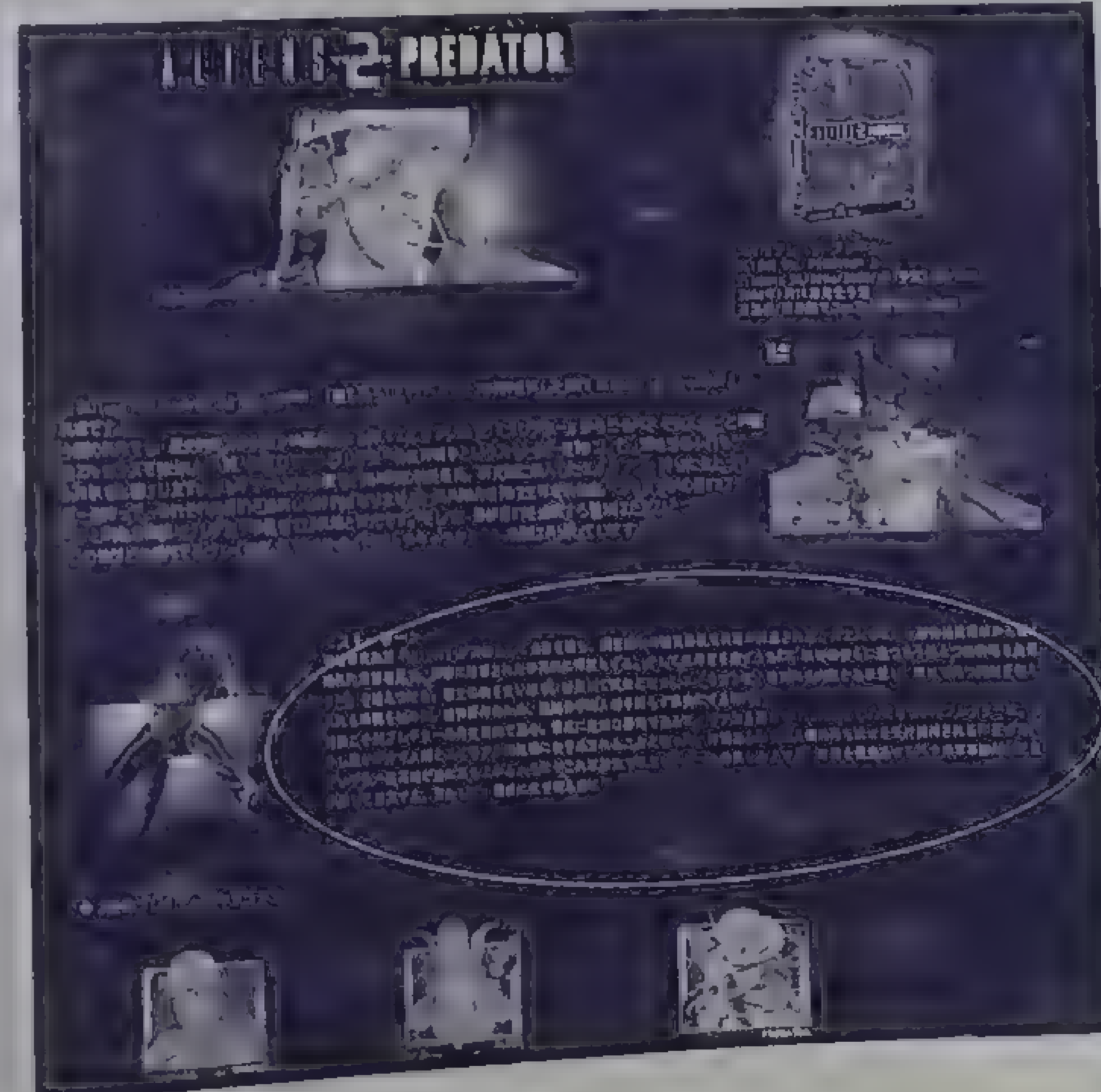
原文：

<スト　リ　>

秘研究施　「LV1211」が突如として消息を　ち、　のため植民惑星海兵　が派遣された。兵士たちは、一般の植民宙域から　くれた奇妙な星で、　惨に破　された研究所に愕然とする。そして生存者を　すうちに、峡谷の傍らに建つもうひとつの　墟を　し、施　の目的と、状　の深刻さを知った。この研究所は、エイリアンの　穴を自然の状　で　察するために建　されたものであり、プレデタ　たちがそのエイリアンを狩りに来ていたのだ。宇宙屈指の　　生物たちに挟　され、　地に　る海兵　。しかし、海兵魂と人　の勇　は、逆境にあってこそ真　を　　する！

海兵　の到着に先立つこと6か月前、「LV1211」に迷い　んだ密　者が生きたエイリアンの卵に　き、その卵を使われていない　却炉に落としてしまった。居住区画の安全な壁に守られて、卵から「フェイス?ハガ　」が出█し、所　の体内に「チェスト?バスタ　」を植えつける。宿主の胸を食い破り、脱皮して成虫となったエイリアンは、研究所を内部から攻　し、屋外で待つ同胞を迎え入れる　を始めた。　族保存のため、建物の中の人　を残らず　食にするのだ。

………



Hmm……看不懂吧，我也是，要不干吗找翻译软件呢。再来看译文。

<故事>

极端秘密研究设施「 LV1211 」是突然作为断绝消息，调查的矫直被派遣过殖民行星海军士兵队。士兵们，从一般的殖民空中域远方距离的奇妙的星，没有惨在被破坏过的研究所在愕然和做。然後在寻找幸存者的家 ，建在峡谷的一方们已经发现相同的废墟既...又...，设施的目的和，状况的深刻吧知道过。这个研究所，为了用自然的情况 ?察エイリアン的巢洞建设被过也的，打猎那エイリアンプレデター们在来呈现过的。被夹攻在宇宙屈指可数的战斗生物们，掉进窘境的海士兵。可是，海军士兵魂和人类的勇气，有在逆境才是发挥真正的价值！

带头海军士兵队的到达的事情 6 或星期一前面，迷失「LV1211 」拥挤走私工商业者活的エイリアン的鸡蛋在惊恐，被使用那鸡蛋以内扔下在烧掉火炉糟了。居住被区域的安全的墙壁保护，从鸡蛋「脸 ? ガー」出现既...又...，职员的外表内在「柜 ? 公车ター」种植就。吃房东的胸部弄破，脱皮做成虫和变成的エイリアン，从内部攻击研究所既...又...，用室外等待迎接同胞放入开始过准备。剩馀们为了种族保存，建筑物的里的人类图做饵食的野田。

…………

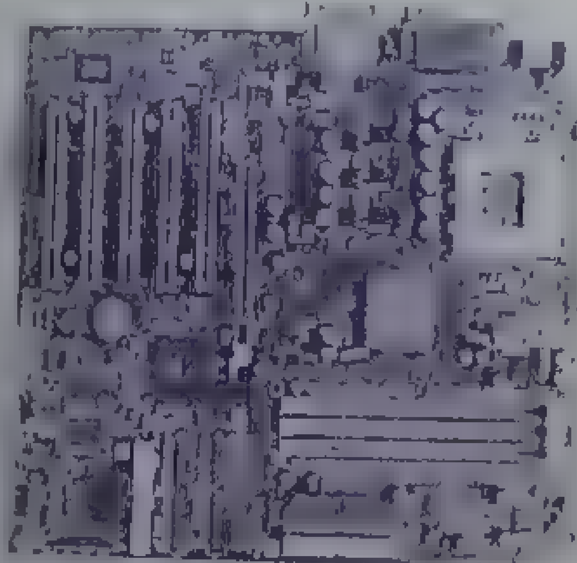
刚才看不懂，现在呢？稍微好些。这篇译文使我明白两个问题。一是全文翻译软件的可读性直到今天仍然很烂——这不是金山的错，换成谁家的东西都一样。二是有比没有强，虽然看上去象个刚学语的孩子讲话，但你可以连猜带蒙地看懂七七八八。

磨龙 XP 试用报告

文 / 喷射机　编辑 /Chance

AMD 为对抗 Intel P4 处理器，借微软 Windows XP 上市，推出原先命名 Athlon 4，现命名为 Athlon XP 的最新一代 CPU。而 VIA 也因此顺势发布配合 Athlon XP 的芯片组 VIA KT266A。

KT266A 芯片组引入 V-MAP（VIA Modular Architecture Platform 威盛可模块化架构平台）概念。北桥芯片 VT8366A 与 KT266 芯片组的北桥 VT8366 是管脚对管脚地兼容，之前生产 KT266 的厂商，不用重新设计板型，只要用 VT8366A 芯片替换 VT8366，就能生产新 KT266A 主板，非常简单，有利于把它快速推向市场。这次我们收到了捷锐科技的磨龙 XP（866AS-Ultra）就是一款 KT266A 主板（图 -01）



（图 -01）

虽然 Athlon XP 功耗比雷鸟降低 20%，但随着 CPU 主频提高，新处理器发热量仍然不可小觑。这款主板采用三相电源回路供电模块，对 CPU 稳定运作很有助益。此外，如果在启动时出现错误，磨龙 XP 右下角集成有一个蜂鸣器，可以根据故障位置不同而发出对应的报警声以帮助用户确定问题所在。

超频是电脑发烧友和游戏玩家非常在意的功能，磨龙 XP 可以达到 200MHz 最大系统外频，并以 1MHz 为单位进行线性调节，采用硬跳线方式选择 100/133MHz 标准外频。当然它也具备倍频破解。让人感到遗憾的是，由于目前 Athlon XP 采用激光蚀刻方法把芯片的 L1 等联接桥彻底烧断，所以到目前为止我们还不能用原来把 L1 桥联接的老方法来破解 Athlon XP 的倍频。

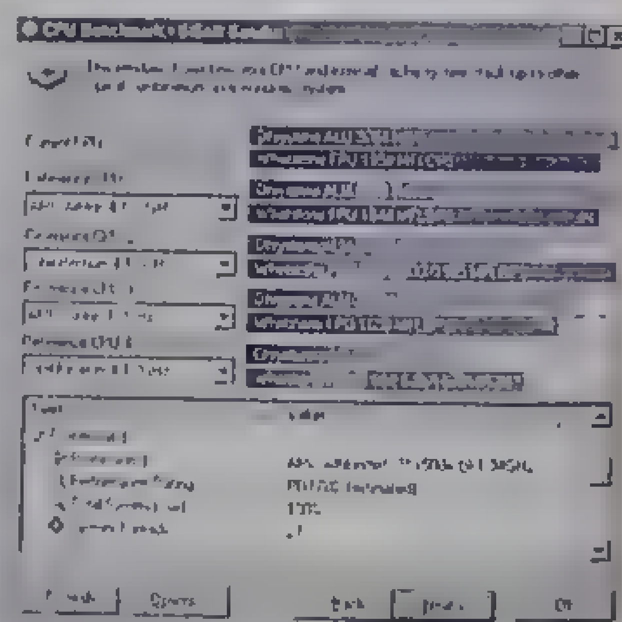
电压调节方面，磨龙 XP 提供完善的菜单，无论 CPU 核心、I/O、DDR 内存还是 AGP 电压都能在 BIOS 里调节（图 02）。其中 CPU 核心电压可从 1.625V 调至 1.85V，内存最大可上调 0.3V，达到 2.8V。考虑到超频后的安全性，主板在开机时能将 CPU 温度和风扇转速等信息显示于开机画面下方，让用户及时监控系统状态。

对 RAID 磁盘阵列感兴趣？磨龙 XP 集成 Promise PDC20265R IDE RAID 芯片（866AS-R）供选择。可以支持 RAID 0/1 模式，提供您最大的磁盘安全性或最快的系统速度。

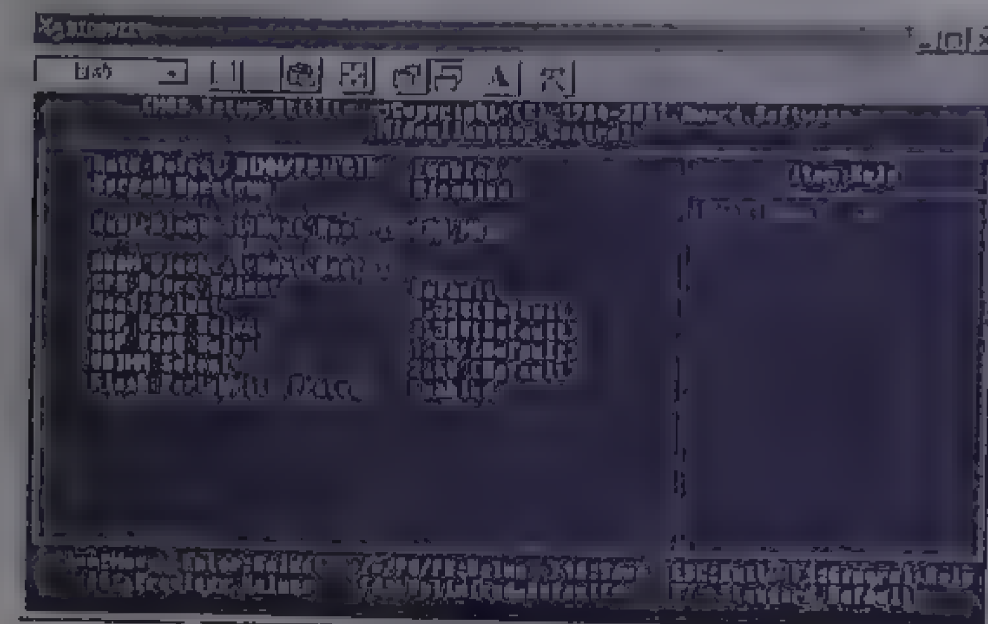
我们以下列环境试用磨龙 XP 主板
CPU:Athlon XP 1500+（1.33GHz）
硬盘:Seagate 酷鱼 4 代 40GB
显卡:YUAN GeFORCE3
显示器:ADI 19'
内存:KingMax 256MB PC2100 DDRRAM
操作系统:英文 Win98SE/DirectX 8.0a
驱动:VIA 4.35 4in1/nVIDIA 21.83 官方版

主板 BIOS：磨龙 XP F2 版；内存延迟 RAS active time=5;RAS Precharge time=2;RAS to CAS Delay=2;CAS Latency=2T。打开 4 路内存交错。DRAM Queue Depth=4Level;DRAM Command Rate=1T Command。关闭 AC'97 软声卡和软猫接口。

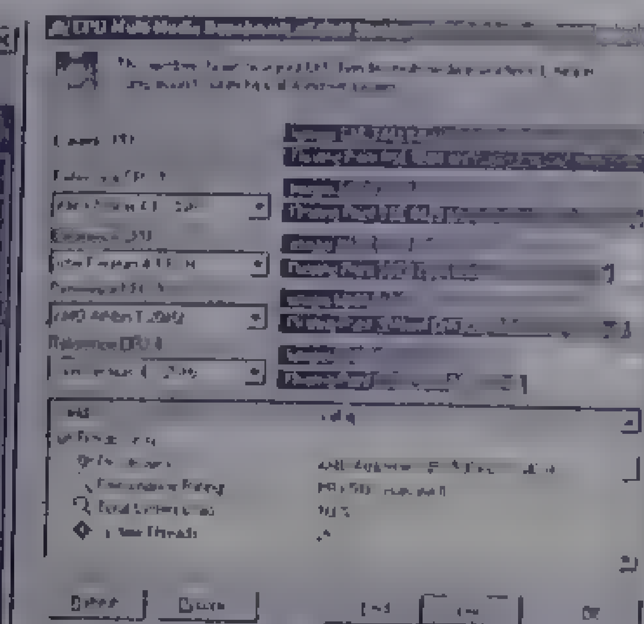
测试软件：SiSoft 2001/3D Mark 2001/QUAKE III v1.17



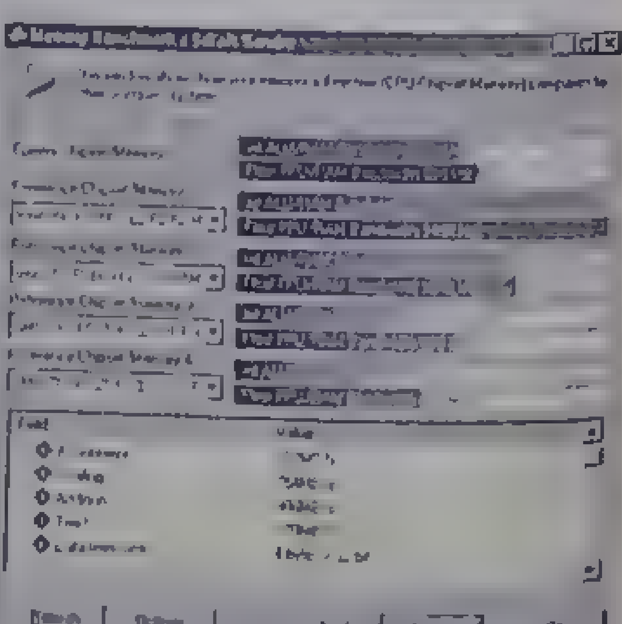
SiSoft 2001 CPU Benchmark（图-03）



（图 -02）



SiSoft 2001 Multi-Media Benchmark（图-04）



SiSoft 2001 Memory Benchmark（图-05）

SiS 315 显卡驱动综合评测

文 / 驱动之家　编辑 /Chance

[序言]

在显卡市场从高到低被 nVIDIA 抢占近 70%的份额时，夹缝中生存的其他各厂商而对剩下的三成领地展开一场血拼。同时，nVIDIA 并没有固守已经得到的份额而止步不前，他拿出 GeFORCE2 MX200 这个低端杀手来进攻剩下的领域。而对 MX200，ATI 细分出 Redeon VE 系列，PowerVR 推出 Kyro II 芯片——这很让 nVIDIA 出了一把冷汗。而 SiS 也不失时机推出自己的旗舰——SiS 315。

矽统（SiS）作为有着多年芯片开发及生产经验的老牌制造商，几年前曾推出一款 SiS 6326 芯片，凭借出色的 2D 效果和大大超出同时代显示芯片的 DVD 软解压性能，在当时的市场牢牢占据了一席之地。并在用户心口中树立了良好形象。时至今日在很多计算机中，还能看到 SiS 6326 的身影，这在如今高速更新换代的计算机行业并不多见！

推出 SiS 6326 以后，矽统似乎就没有再在显卡市场露面，其实不然。1999 年底 SiS 推出一款宣称真正的 3D 显卡 SiS 300。从它的技术资料来看，SiS300 是一颗性能不错的 3D 显示芯片。但事实上 SiS 300 的表现并没有如预期的那么好，甚至一些大众化的 3D 游戏都无法在其上运行。而对如此尴尬的境地，SiS 仓促间又推出了 SiS 300 的升级版——SiS 305。同样的是，在忙乱下诞生的 SiS 305 注定和大哥 SiS 300 有一样的命运。SiS 305 在性能上并没有比前代有明显提高，两者的相继推出和失败，没有给 SiS 在显卡市场带来任何好处，反而使其辛辛苦苦在用户中树立的良好形象被破坏无遗。

SiS 并没有因为这些失败而退出显卡市场，2001 年 4 月 SiS 谨慎地推出了 SiS 315。作为 SiS 300 和 305 的升级版，315 的表现到底如何？在大家极为关注的驱动优化方面，SiS 这次做得又怎么样呢？ 带着这些疑问，我们开始了这次测试。

[评测说明]

本次评测，我们选择 AMD 雷鸟 CPU 和 DDR 内存的系统构架。

CPU:AMD 雷鸟 1.2GHz（133MHz FSB）
主板:硕泰克 75DRV（VIA KT266）
内存:Micron PC2100DDR（128MB）
硬盘:Quantum AS 系列（20.5GB）
显卡:精英 AG 315P-64

考虑到多数用户的操作系统是简体中文版 Win 98SE 和 Win 2000Pro，所以我们的测试也在这两个平台进行。两系统均安装 DirectX 8.0 简体中文正式版和 VIA 4in1 驱动 4.35 正式版。Win 2000Pro 还安装了最新 SP2 补丁包。

测试软件我们使用 3D Mark 2001 来考察显卡二维和 D3D 性能，使用 QUAKE 3 v1.17 来测试显卡 OpenGL 下的游戏表现。测试软件设置如下：

3D Mark 2001:选用默认设置
Detail Level:High
Z-Buffer Depthl:16bit
D3D Hardware T&L:On
分别测试:1024x768@16/32 bit 和 800x600@16/32 bit 共 4 个模式

QUAKE 3:测试 Demo 001
几何造型和纹理细节:Medium
纹理质量:16bit，采用双线过滤
分别测试:1024x768@16/32 bit 和 800x600@16/32 bit 共 4 个模式

因 SiS 315 正式上市的时间不长，所对应驱动版本也相应较少。驱动之家本着对玩家负责的态度，凡参与评测的驱动只要有一项测试未通过，我们就不向大家推荐安装。因此参与评测的驱动不论分值高低，意味着至少其通过了所有测试项目。

For Win 98 版驱动:

SiS 矽统 315:
4.13.01.2000 版（2001 年 4 月 17 日发布）
4.13.01.2010 版（2001 年 5 月 17 日发布）
4.13.01.2020 版（2001 年 7 月 2 日发布）
4.13.01.2020 版（2001 年 7 月 25 日发布）

SiS 矽统 315/315E
4.13.10.2030 WHQL 版（2001 年 10 月 9 日发布）

4.13.10.2040 版(2001 年 10 月 31 日发布)

For Win 2000/XP 版驱动:

SiS 矽统 315
5.13.01.2000 版(2001 年 4 月 17 日发布)
5.13.01.2020 版(2001 年 7 月 11 日发布)
5.13.01.2020 版(2001 年 7 月 25 日发布)
SiS 矽统 315/315E
5.13.01.2030 WHQL 版 For Win2000/XP(2001 年 10 月 9 日发布)
5.13.10.2040 版 For Win2000/XP(2001 年 10 月 31 日发布)

[评测方法]

驱动测试从版本号最低的开始,逐步升级至最高版本。每个项目测试进行两遍,取平均分作最终结果。

[测试过程]

评论测试结果之前先让我们来看一下 SiS 315 在 3D Mark 2001 测试过程中几个有趣现象。

5.13.01.2000 版驱动与 7 月 11 日发布的 5.13.01.2020 版驱动在 3D Mark 2001 测试中 DOT3 凹凸映射图面目全非(图-01)。

(图-01)

5.13.01.2030 版驱动在 3D Mark 2001 中的 DOT3 凹凸映射图,此时显示效果已经非常好了,这才是正常的(图-02)

(图-02)

看来 SiS 的驱动工程师确实是在非常努力地工作。

看见图片中马身上的斑点了吗(图-03)?由于 SiS 315 芯片对 Point Sprites 渲染特效支持不完善造成马的皮肤局部未被渲染。不过玩家不用太担心,Point Sprites 并不是很常用的功能。

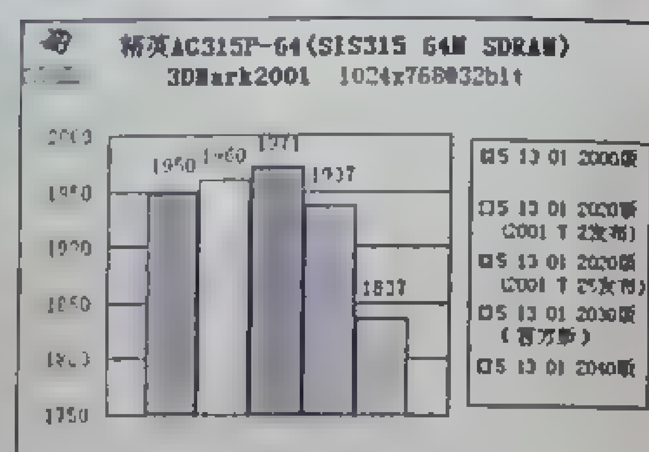
这是正确的 Point Sprites 渲染(图-04),您可以和上图作个比较。



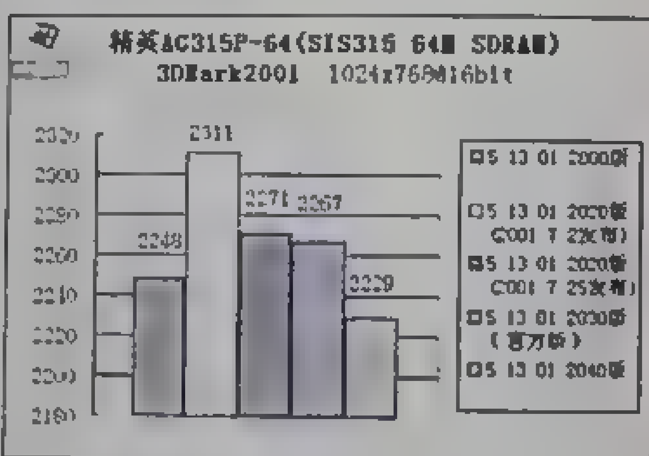
(图-03) (图-04)

接下来让我们来看一下 SiS 315 在 3D Mark 2001 For Win 2000 下的表现。

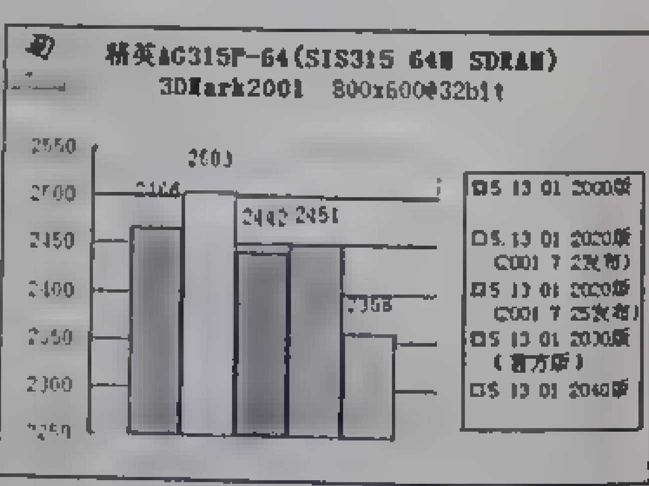
SiS 315 For Win 2000 下的驱动通过测试的共有 4 款,其中 5.13.01.2020 版驱动有两款,它们的版本号完全相同,只有发布日期不同。在 1024×768@32bit 测试中 7 月 25 日发布的 5.13.01.2020 版得分比最新 5.13.01.2030 驱动高了近 40 分。在 Win 2000 操作系统中,所有显示模式下综合得分的冠军属于 7 月 11 日发布的 5.13.01.2020 版驱动。但它还有不少 BUG,在 DOT3 凹凸映射图中,面目全非的画面相信您已经见识了!(图-05~图-08)



(图-05)

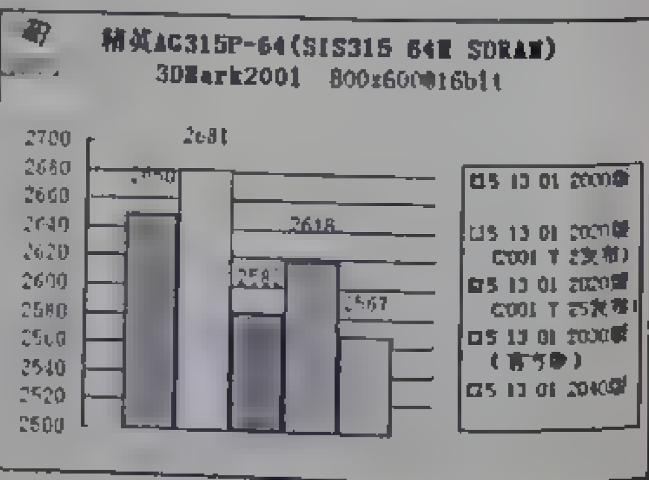


(图-06)

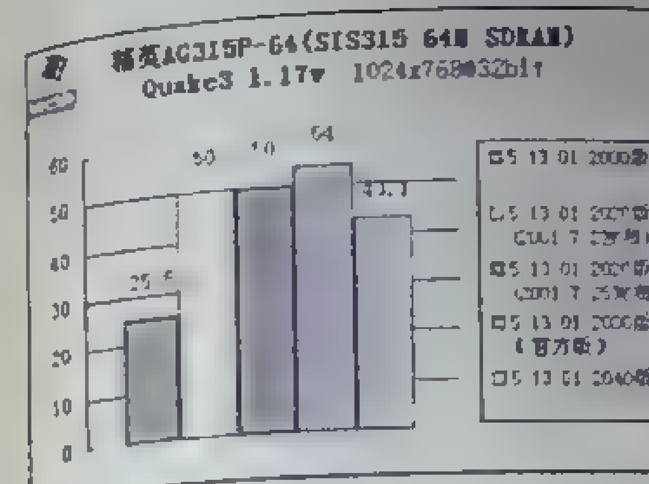


(图-07)

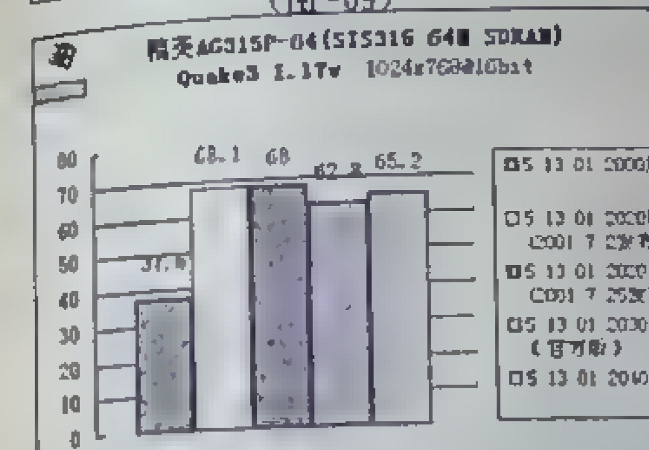
在 QUAKE 3 测试中,5.13.01.2030 版驱动和另外两款 5.13.01.2020 驱动的成绩非常接近,尤其是 5.13.01.2030 在 1024×768@23bit 显示模式下跑出了 54fps 的好成绩。For Win 2000 的整个驱动测试过程中只有 2001 年 7 月 25 日发布的 5.13.01.2020 和 5.13.01.2030 版驱动正确识别出了本次测试所用的精英 AG315P-64 显卡型号,且 5.13.01.2030 版驱动无论稳定性及性能两方面都优于其他 3 款驱动。不过这也难怪,因为只有 5.13.01.2030 版驱动是通过 WHQL(微软认证)的官方正式版。(图-09~图-12)



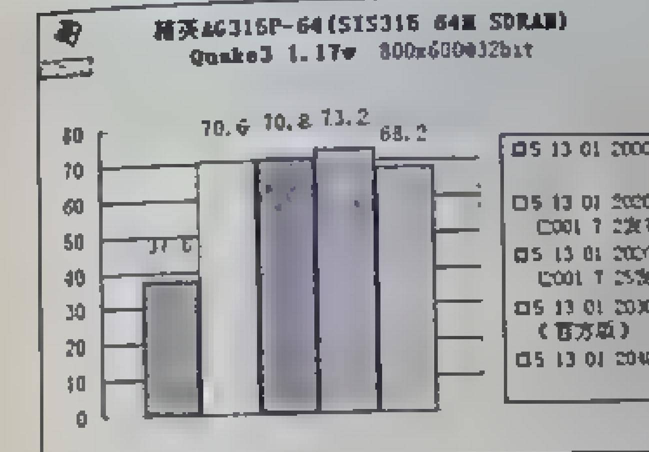
(图-08)



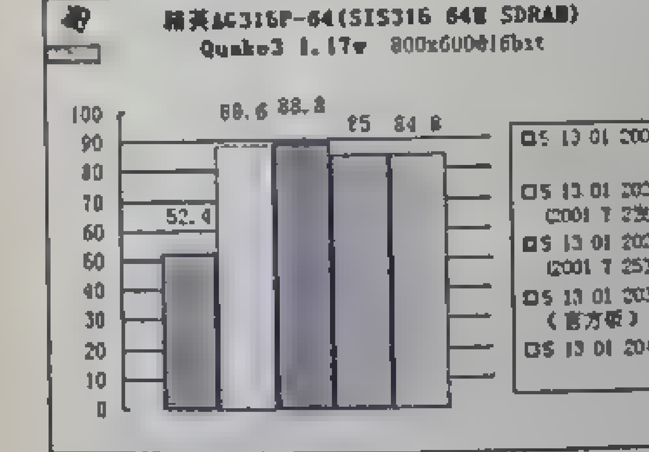
(图-09)



(图-10)



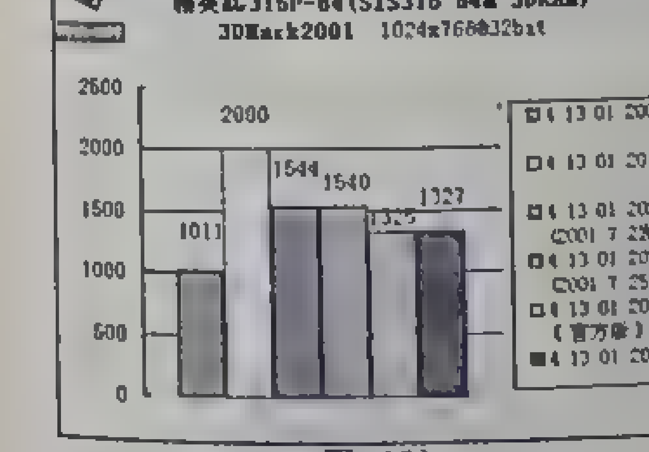
(图-11)



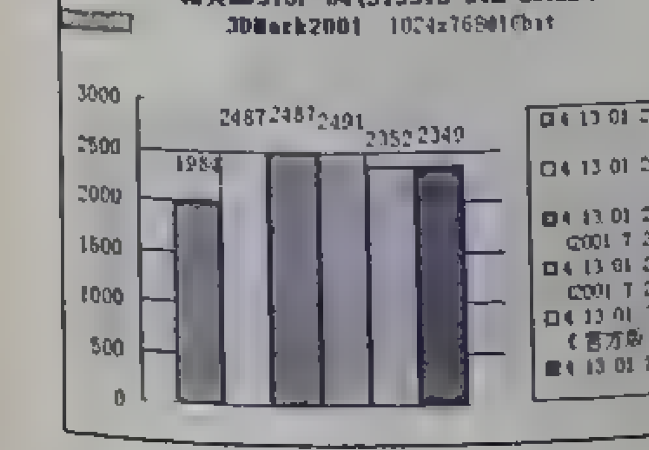
(图-12)

我们推荐拥有 SiS 315 芯片显卡的朋友在 Win2000 操作系统中使用 5.13.01.2030 版驱动。

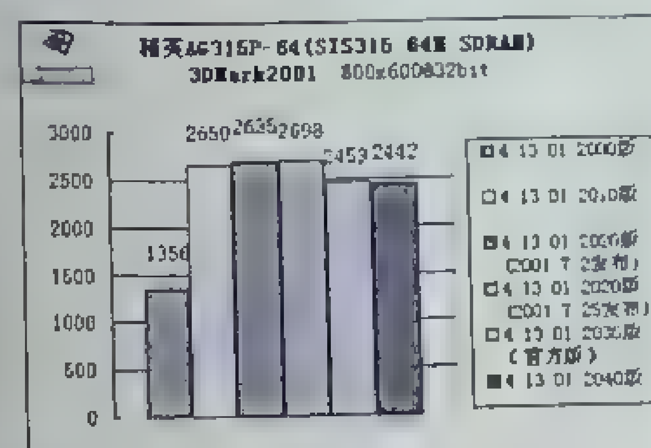
在 1024×768@32bit 测试中,4.13.01.2010 版驱动在 3D Mark 2001 下跑出了异乎寻常的好成绩!看来目前新版驱动还是没有发挥出 SiS 315 全部性能,这有待于 SiS 工程师的继续努力(图 13~图-16)。



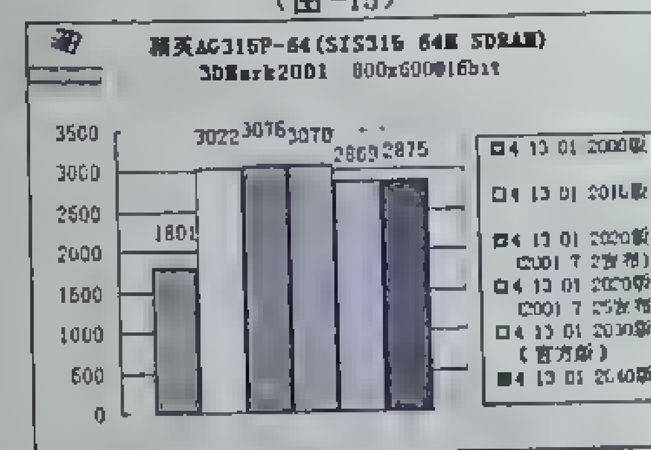
(图-13)



(图-14)

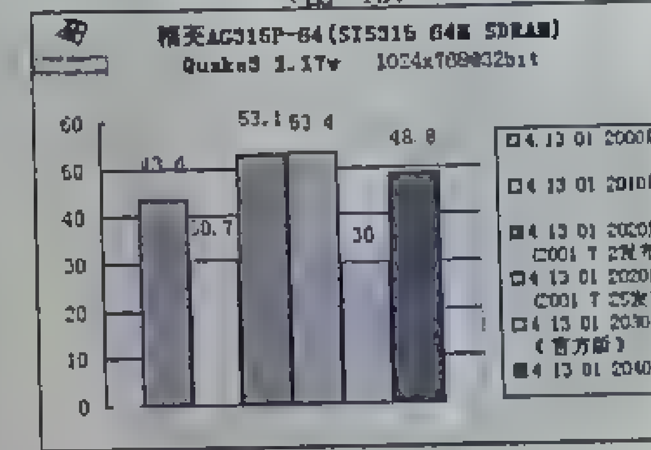


(图-15)

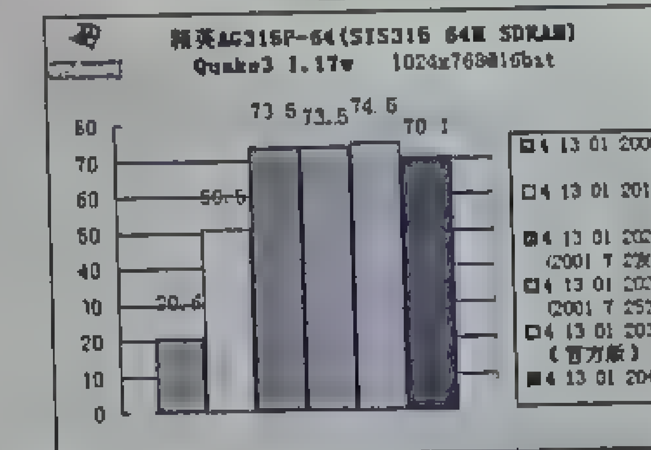


(图-16)

新 4.13.01.2030 版驱动在 Win 98 平台的表现并不能令人满意,在 3D Mark 2001 和 QUAKE 3 的测试中都未能有出色成绩。反而是两款早先的 4.13.01.2020 在所有测试项中表现突出(图 17~图-20)。

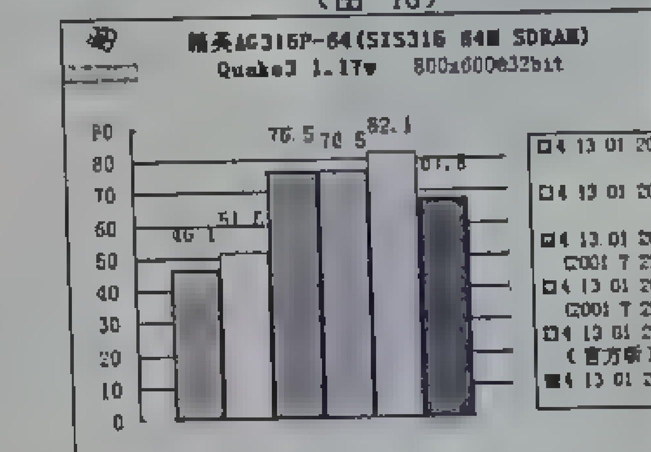


(图-17)



(图-18)

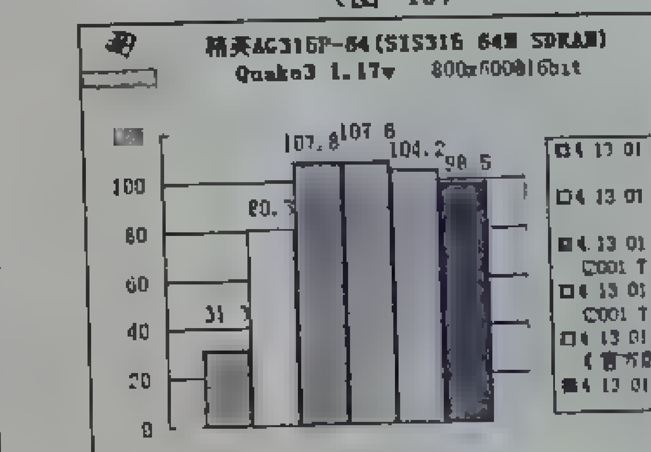
但我们仍然要向您推荐 4.13.01.2030 版驱动。虽然 2020 成绩最好,但 2030 表现出的良好兼容性与稳定性值得您起用它。另外,它的成绩落后并不太大,在可以容忍的范围内。



(图-19)

[评测后记]

所有参与评测的驱动虽然只有 2030 版是官方正式版本,但不难看出:从 4 月 17 日 2000 版到 10 月 31 日 2040 版,SiS 在不断加快驱动更新的步伐。我们没有刊登这些驱动在 WinBench 99 中的成绩(因为它和游戏玩家基本无关),但可以告诉您的是,SiS 315 可以毫不费力的完成各类商业应用测试。至于 3D 游戏性能方面的表现,SiS 315 与现在高性能加速卡相比还存在着相当大的差距,但在推出时,SiS 为 315 的市场定位就在于廉价的中低端。测试中可以看到,SiS 315 有实力完成这项任务。在全部测试中,比较遗憾的是 Point Sprites 渲染特效一直也没有得到完善解决,让我们期待 SiS 推出更多更好的驱动和产品!



(图-20)

本月资讯速递

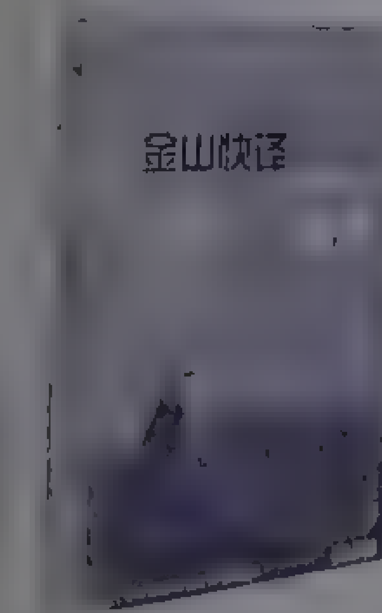
【通用软件】

友利(Ulead)公司日前推出《PhotoImpact 6》专业版图象处理软件(图-R01)。该产品易于上手，可帮助用户轻松创建或编辑独具创意的图像。它功能强大，集平面、手绘、三维、特效、网页制作和图片管理等超强功能于一身。此次上市的全新中文套装，包括光盘3张(安装光盘1张，送2张精美素材)，市场零售价880元/套。更详细情况请致电010-62629360。

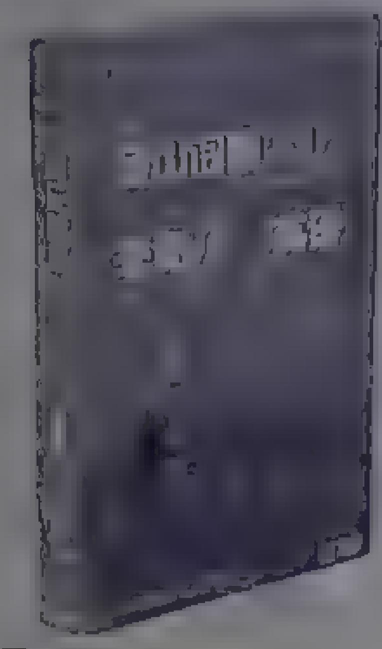


(图-R01)

金山公司在推出专业版《词霸2002》和《快译2002》后，近日再推"精华版"。和专业版"词霸"相比，精华版只保留常用词库，即使如此，其内置的《美国传统辞典》(英汉双解版)和总数超过50本的词典，仍然可以满足大部分人需求(图-R02)。"快译"精华版保留了部分常用汉化包，但中日英多向翻译毫不缩水(图-R03)。两款产品均支持最新的Win XP操作系统，更附送李阳精彩演讲VCD。



(图-R02)



(图-R03)

以《东方快车》而闻名的应用软件厂商实达铭泰11月19日在京举行了新闻发布会，宣布正式进入反病毒领域，并推出经过10年技术沉淀的新一代以反未知病毒为特征的软件《东方卫士》(图-R04)。该产品采用自身免疫机制，突破传统的特征码查杀毒瓶颈，将成为继硬件杀毒、软件杀毒之后的新一代反病毒产品。

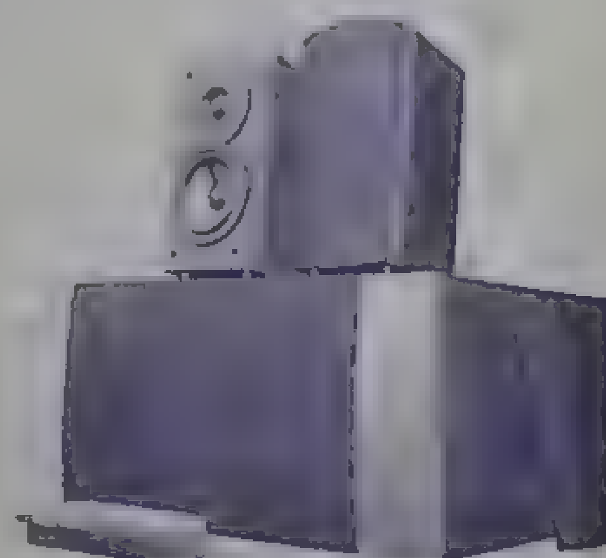


(图-R04)

【音频产品】

漫步者S2.1正式上市(图-Y01)。它与常见的2.1系统有很多不同：箱体采MDF木制结构，低音炮为两腔、两极式倒相设计，使用6.5英寸铝音圈大功率低音单元。考虑到用户摆放空间，低音炮立卧摆放均可。卫星箱为梯形箱体，不规则的腔体可最大限度减小驻波形成，从而获得更出色音质。卫星箱与常见全频带喇叭设计不同，采用两分频，丝绢膜球顶高音单元，3寸纤维纸盆中音单元，既保证中高音表现，也保证与低音炮频率衔接更顺畅。正因为此，S2.1除在游戏游戏中表现出色外，观赏DVD影碟或高品质音乐也可圈可点。S2.1采大功率环形变压器，特别配备数字调节控制中心，使操控更舒适方便。S2.1分普通版和数码版两个型号，后者内置96KHz/24Bit音频解码器，可接收S/PDIF数字音频信号，并备有光纤及同轴两种数字输入接口，模拟/数字信号输入自动切换，同时附送一根光数字信号线。S2.1零售价490元。

创新科技11月在京正式发布Creative Inspire(音诗派)Digital 5700音箱(图-Y02)。该产品为完整的音频娱乐系统，包括4只卫星音箱、1个中置音箱、1个全新设计的创新SLAM木质低音炮、1只解码/放大器和无线遥控器。用户可直接使用D5700系统欣赏DTS或Dolby Digital DVD影片，享受6声道分离音频的出色效果。配合创新SB Live!声卡，玩家可以在电脑上体验清晰准确的数字环绕音频，无论是接驳PC或SONY PS2游戏机，D5700都将令您有不同凡响的视听感受。



(图-Y01)

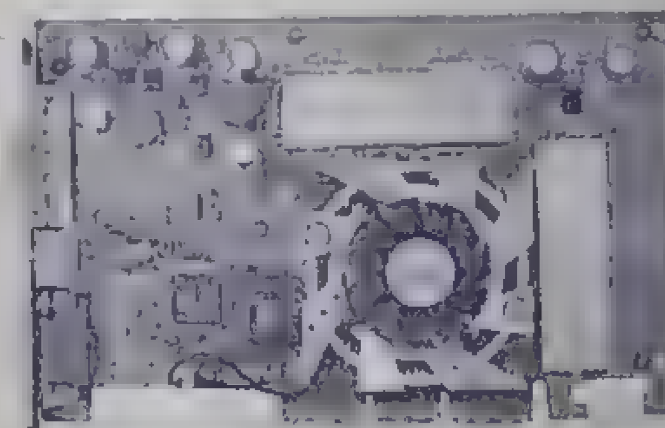


(图-Y02)

D5700的SLAM(声学模块对称加载)低音炮具有强劲的动态震撼特性，大尺寸全密闭木质箱体内置主驱动单元和辅振膜。4个卫星音箱采用弧形挡板和特别的轮廓设计，在保持音调准确的同时，有效减少箱体边缘衍射，增强声音指向性的控制。更详细资料请访问http://china.creative.com。

【视频产品】

台湾旌宇(Sparkle)公司，日前推出"钛龙100速度王"(图-V01)。此款显卡主要针对爱好超频的DIY发烧友设计，采用GeFORCE2 Ti芯片，核心频率250MHz。由于配备4ns 64MB DDR显存，"钛龙100速度王"拥有400MHz以上的显存工作频率和6.4GB/s的显存带宽。该产品售价899元。



(图-V01)

Sony日前在北京举办了题为"屏纷秋色，舍我其谁"的产品应用媒体沙龙。继E200 17"显示器后，Sony针对家庭和小型办公用户需求，设计生产出外型亮丽、品质不凡的CPD-E230 17"显示器，该产品已于9月上市(图-V02)。E230秉承索尼一贯风格，完全由日本原厂制造。E230采用FD Trinitron显像管，点距仅0.24毫米。Sony公司对其数码多重扫描技术进行改进，通过芯片设计改造，开机后显示器会根据环境自动调整焦距，使影像更清晰。这一独有技术被命名为"数码汇聚调整"。E230采用"绿色"环保技术，屏幕涂有高性能多层AR涂层，防反光、防静电。其辐射/电磁干扰规格为EN6100-3-2，通过TCO'99认证，对于长期"战斗"在电脑前的广大游戏玩家而言，这至关重要。更详细情况请致电010-88414223。



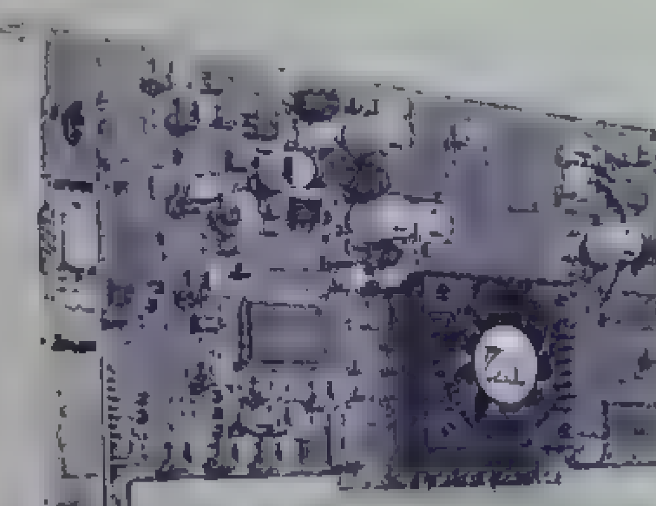
(图-V02)

为答谢广大玩家对大水牛显示器的厚爱和支持，七喜电脑从11月起，举办"大水牛纯平辞旧迎新"酬宾活动。您只要在大水牛显示器各代理或经销商处，凭任何一台旧彩显(无论品牌、尺寸)加1,999元，即可换购全新大水牛9KLR(19")纯平显示器(图-V03)。大水牛9klr采用日立纯平显像管，图象色彩亮丽夺目，适合家庭影院和劲爆游戏之用。可视尺寸18"，0.25mm点距，视频带宽200MHz，可在1280×1024@85Hz真彩环境下稳定工作。单键飞梭设计和多语言设置菜单令用户轻松调节显示器处于最佳状态。该产品通过了TCO'99认证，保障用户健康。



(图-V03)

台湾恩雅公司近日在国内率先推出采用ATI 8500(镭III)的AREA 51 UF8500图形加速卡(图-V04)。该卡配备64MB的DDR显存，支持DirectX 8.1及OpenGL 1.3等最新图形加速接口。恩雅UF8500同时具备高品质DVD影片回放，可接驳LCD、CRT显示器或电视机。内建"适应式反锯齿"技术，大大改善游戏中的3D图象质量。UF8500性能超群，但价格却低于GeFORCE3一倍之多。



(图-V04)

在ATI开放芯片给第三方厂商后，深圳联维尔日前正式推出"黑龙"系列ATI 8500显卡。其中标准版完全按ATI原厂设计，采用0.15微米工艺、250MHz核心频率、128位显存总线、480MHz DDR显存、4条渲染流水线，每条流水线支持两个纹理帖图单元，具备ATI独有Hyper-ZII和HOS高阶曲面技术等。

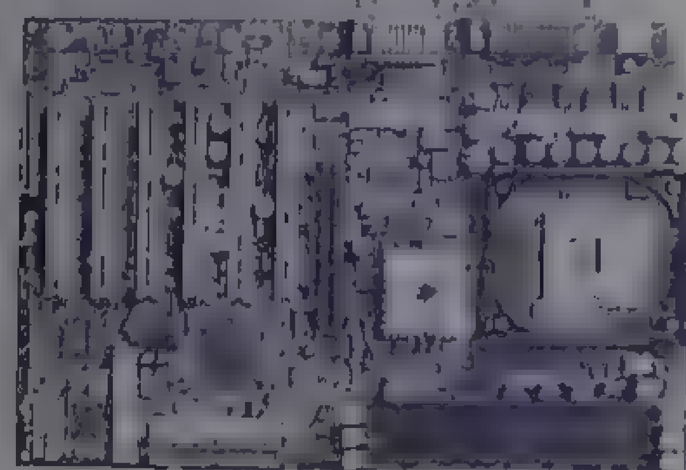


微星 Ti 系列显卡全面到货，包括基于 GeFORCE2 Ti 的 StarForceⅡ Ti ViVo 和基于 GeFORCE3 Ti200 的 StarForceⅢ Ti200 ViVo。这两款产品都具备视频输入／输出功能，采用 6 层红色 PCB 底板，用料优良，超频性能优越，是骨灰级玩家又 选择。为答谢电脑用户的厚爱，微星显卡大陆总代——盟创科技宣布对该显卡系列价格全线下调。

其中 StarForce MX200 调整后价格仅为 399 元；StarForceⅡ Ti 售 980 元（无 ViVo 功能）；MX400 降至 620 元；Ti500 ViVo 仅售 2660 元；Ti200 ViVo 为 1880 元。

【主机板】

艾崴日前发布 KA266PLUS（图-Z01）。该产品采用 ALi Magic 1 芯片组的增强 B0 版本，板载 5.1 声道硬件 3D 声效芯片、3 相电源供电系统和艾崴最新科技微分超频系统 Micro Stepping。KA266PLUS 支持 Scket A Athlon & Duron 处理器，支持 PC2100/1600 DDR 内存（最高至 3GB），支持 AGP 4x/2x，板载 4 个 USB。主板内建支持 HRTF 的硬件 3D 音效芯片，兼容微软 DS3D、A3D 和创新 EAX。

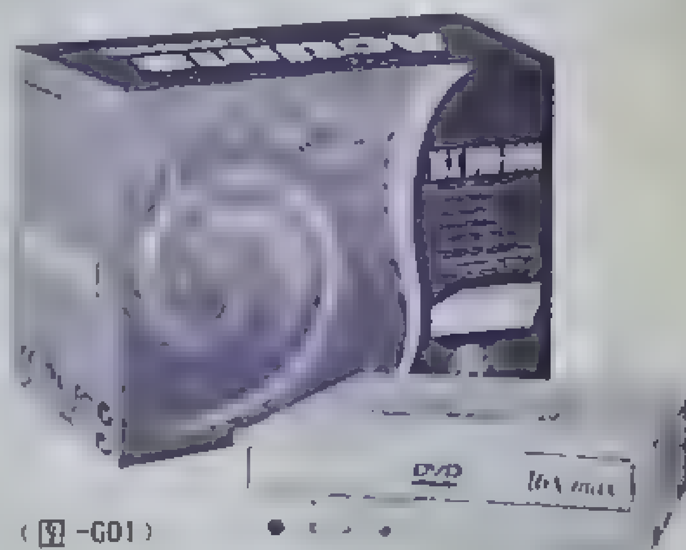

（图-Z01）

美达科技近日在全国同步上市两款采用 i845 芯片组的主板 S845A 和 S845B（图-Z02）。和一般主板的 60Ω 电阻相比，S845A 采用覆铜工艺制造，电阻系数仅 40Ω。板上的大量蛇形线，有效减少信号串扰，大大增加了产品稳定性。经济型的 S845B 提供 6 个 PCI 插槽，除 PCB 板颜色与 S845A 不同外，在功能、用料、布线和做工等方面都秉承了美达的优良传统。S845A 和 S845B 分别以 1080 元和 1020 元价格打入市场，价格相当有吸引力。

（图-Z02）

【光储产品】

威码（长谷国际）公司 AD16H（16 倍速）DVD-ROM 驱动器上市（图-G01）。AD16H 为内置式 DVD 光驱，采 ATAPI/E-IDE 接口，可提供最高 16 倍速的 DVD 和 40 倍速的 CD-ROM 读取速率，并具有 512KB 缓存。AD16H 支持 PIO Mode 2 及 UDMA 33 模式，支持自立式摆放，用户可根据机箱实际情况决定摆放方式。



（图-G01）

年末为答谢广大用户支持，继 SONY“刮卡中大奖”、“赠送网络游戏”之后，近日该公司再度举行“精美礼品立即送”活动。即日起至 2001 年 12 月 31 日，凡选购 SONY 正品（七喜公司代理，贴有七喜正品标签）CD-ROM、DVD-ROM 可获得精美 2002 年台历（图-G02）；购买 SONY CD-RW 刻录机，可获多媒体存储海。



（图-G02）

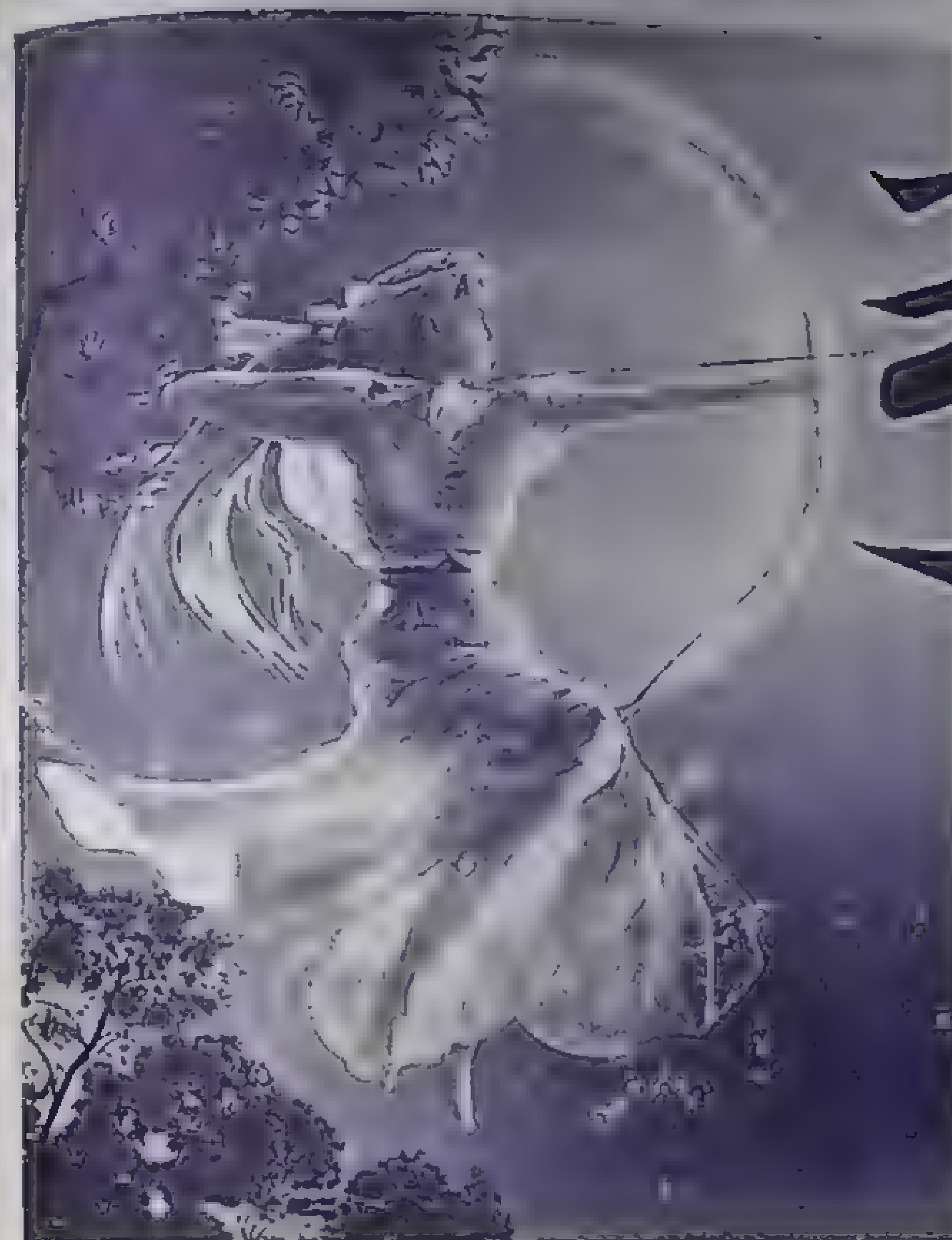
【存储器】

目前，迈拓公司宣布新一代 SCSI 硬盘 Atlas 10KⅢ开始量产，并全面交付 OEM 客户及渠道伙伴。该款新品再次刷新迈拓公司在 SCSI 硬盘存储区域密度上保持的记录。

Atlas 10KⅢ适合应用于 2D、3D 图形及视频或其他高端 I/O 应用程序的高性能环境。它采用第 3 代防震（SPSⅢ）及数据保护系统（DPS），同时将以前只有 7,200 转硬盘才能达到的静音技术引入其中，使 Atlas 10KⅢ的闲置噪音降至 3.1 贝尔，这是目前所有万转 SCSI 硬盘中最“安静”的。Atlas 10KⅢ提供 4.5ms 寻道时间，高达 8MB 的缓存，每秒 55MB 的连续数据传输。同时它还提供两个 SCSI 接口，包括最新的 Ultra 320 和标准 Ultra 160 接口。

【活动】

“小熊在线”将从 11 月 30 日到 12 月 30 日在其网站（http://www.beareyes.com）举办第 7 届 DIY 大赛。届时玩家可以在网站、各大 IT 媒体和高等学府领取参赛表。大赛将向广大电脑爱好者征集 PC 配置方案。为更好发挥对消费者的指导意义，倡导“实用 PC”理念，方案将按价格分低、中、高 3 档征集，并评选出性、价、比结合最佳的配置。大赛结束后，在北京、上海、广州、武汉和南京五地还将举办颁奖典礼，届时将进行激烈的现场装机赛，并为优胜者和由电脑用户自己评选出的优秀厂商颁奖。



弓之道

龙系列二

文／Raystorm　编辑／石子

慢慢的拉开弓。

弦在手指间饱满地张开，富有弹性的弓脊弯曲成一个优美的弧度。我微微屏住了呼吸，此时，能感到一阵微风轻轻掠过，是那么柔和，如同女子温柔的手指抚过脸颊，还带着幽幽的清香，传递着大地的气息。风止了，存留在弓弦上的细微颤动也消失了，这一刻，时间如同凝固住一样，天地被定格在一瞬，摇曳的树，沾满露水的青草，远处正在缓慢移动的太阳……

这个时候，我的手松开了。弓弦“嗤”地一声锐响，不停震荡着。离开弓的箭唱着欢乐的歌，如同撒欢的小鸟，急射了出去。很快，箭消失在远方，空气中还残留着那种尖啸的声音，弓箭手最喜欢的声音。我享受的闭上了眼睛，似乎心也和箭一起飞翔着，已经分不清是箭带着我的心，还是我的心在引导着箭。

“师父，师父，我做到啦，我做到啦！”我一路飞奔着，狂喜地喊道。

翻过草原小小的山包，耸立着一座玲珑小巧的茅草屋子。一个美貌的女子正在弯腰打水，有些愕然地转过头看着我。

“师父，师父，我做到啦，真的做到啦！”我对那女子叫着。

“你又干什么傻事了？”她转过身子，水桶放在地上，双手插着腰，不满地看着我。初升的太阳照得她脸上红通通的，如同上了一层胭脂。“我不是告诉过你吗？”她看着我继续说道，“要爱惜自己的弓，快把弦松下来。”

我吐了吐舌头，松下了弓弦。

“师父，”我说道，得意洋洋的，“我做到了。”

“你做到了什么？”

我不由分说地走上前去，拉住她的衣袖：“你快和我来，我给你看样东西。”她被我拖得踉踉跄跄。

“慢一点，小鬼头！”师父有些气恼地骂道，顺手敲了一下我的脑袋。

“师父，上次你说神弓可以在百步之外射中对方的耳环，是不是这样？”

“我说过吗？”师父挠挠脑袋，问道。

“你当然说过，”我急急地回答，“是你给我讲的故事，说有一次我们的小股势力与敌方的千军万马遭遇了，我们处于明显的劣势。但是，神弓他却不慌不忙，摘下弓箭，瞄准敌方的骑士头领，百步之外，一箭射穿了对方的耳朵。对方吓得肝胆俱裂，慌忙带队逃跑了。这些都是你说给我听的啊。”

“好象是吧。”师父又挠挠脑袋，蓬松的长发盘在头上，有些散乱，但是非常有韵味。“这又怎么样呢？”

“你看，师父。”我把师父拉到一棵大树面前。树上，用细绳挂着一只金灿灿的耳环，而耳环的中间，直钉着一只箭。是我的箭。

“我在百步外射中的。”我得意洋洋地说道，期待着师父的赞赏。

“唔……”师父没有说话，靠近了仔细端详着。

突然，一顿拳脚劈头盖脸倾泻在我身上，把我给打懵了。

“你这个傻瓜，败家子啊！”师父一边狠狠地捶着我的脑袋，踹着我的肚子，一边带着哭腔骂道，“竟然偷了我的耳环，我唯一值钱的东西啊！看我不揍死你的……我的耳环啊……”

的确，师父是个穷得要命的小气鬼。不过，当我第一次遇到师父时，她不是这个样子的。

那是在一个小村子。我从小就在那里，过着平静的生活。但是突然的一天，这种平静被彻底打破了。

可以说，事发之前没有任何征兆，而在一瞬间，整个村子都骚动起来。

“龙啊！龙闯进村子啦！”很多人都还没有弄明白是怎么一回事，那惊天动地的震动便已不间断地从脚下传递过来，似乎大地将要爆裂开一样。我奔出了房子，外面居然已经是一片火海，所有的东西都在燃烧，烈焰映红了天空。那种震动还在持续，但是变成了一种有节奏的震颤，轰隆轰隆，如同巨人在走动。但那不是巨人，那是龙。

我第一次看见龙。那是一种什么样的生物啊，那可怕而巨大的身躯，粗壮的长脖子，长着尖利硬角的头颅，还有那血红的眼睛，紧挠在背后的巨大翅膀，以及那可以将地面划出一条沟的粗大尾巴……只见它张开大嘴，露出了白得可怕的利齿，喷出一团又一团的火焰。

我被吓傻了，呆呆地站在原地盯着那只庞然大物，竟忘记了逃跑。周围是一片喊叫声，和奔逃的身影。很快，几个强壮的村民组织了起来，拼命地向龙发射箭矢。那箭看上去是那么细小，如同一根根牙签，软弱无力地刺在龙的身上。然后随着龙的左摇右摆又纷纷跌落下来。而那几个勇敢的村民，也被龙踩在了脚下。龙环顾四周，发出了嘶吼，可怕的声音中充满了恶毒和傲慢。我慢慢坐倒在地上，牙齿不停地打着架，发出神经质的"嗒嗒"声。

就在这时，突然，龙转过了头，红色的眼睛死死地盯着一个地方。我不由自主的看过去，一个风采翩翩的女子进入了视野，让人为之眼睛一亮。她不知什么时候已经站在了村口，浑身华美的服饰，头发高挽。此时，她慢慢褪下了一只衣袖，露出洁白的胳臂，很容易让人联想起皎洁的月光。然后，她以优雅的姿态取下了背后的弓箭，轻搭慢抬，两根手指拉住弓弦，使弓如满月般张开。一切都是那么的自然，那么的优美而流畅，似乎她不是在射箭，而是在舞蹈，弓在她的手中，丝毫没有了凶器的感觉，从她那轻柔的动作来看，倒像是拿着只白玉梳子一般。

龙发现了弓箭的威胁，转过了身子，鼻腔里发出粗重的声响。那女子站立在那里，一动不动，身子微微侧着，一脚靠前，一脚稍后，稳稳站住，一手握着弓，裸露的胳臂向后拉着弓弦。如果不是风吹动她的裙边一摆一摆的飞舞，真如一尊美丽的雕像般。龙又嘶吼了一声，能感觉一股热浪迎面扑来，烧灼着面庞。女子挽住的头发散了下来，如瀑布，如流水，在风中飞舞着。

风停了。

那女子嘴角露出了一丝微笑，时间在那一瞬好象停止了。然后，她的手松开，箭划破空气，发出尖锐的啸叫，向龙的头颅飞了过去，带着死亡的气息……

我一边想着师父以前的风姿，一边身上挨着师父的揍。好奇怪的事情，大概没有人在挨揍的时候还想着那个人的好处吧。师父终于打累了，坐下来呼哧呼哧喘着粗气，有些不甘心的看着我。我倒没什么事情，反正身上肉厚，估计师父的手也打疼了。

"师父，我什么时候可以像你一样射龙呢？"我丝毫不在意师父的打骂，兴致勃勃地问道。

"你？"师父气鼓鼓地说道，"你还差得很远呢，别以为蒙中了一个耳环就懂得弓箭了。"

"可是……"我急忙争辩。

师父摆摆手，站了起来，顺手拾起了一片落叶，"你能射中这片落叶吗？"说着，她将落叶向上一抛。落叶摇摇摆摆的降了下来，我急忙上紧弓弦，弯弓，搭箭，瞄准。可是，落叶早已经飘到了地上。

"不算，不算，"我急忙说道，"我还没准备好。"

"没人让你准备好去射。"师父嘲笑道，最后看了一眼被钉在树上，早已经扭曲的耳环，恋恋不舍的自言自语着："我的耳环啊……"，自顾自走开了，再也没有看我一眼。

我有些沮丧的站在那里，说不出话来。

是的，我是一个弓箭手，我的梦想，就是成为神弓。神弓是一个很久的传说，凡是能射杀龙的弓箭手，都被冠上了"神弓"的称号。师父就是一个神弓，可是，奇怪的是，她从来不教授我神弓的技巧，全靠我自己摸索。自从师父射死龙后，我都没有看见过她使用弓箭，她的弓也不知道到什么地方去了。这难道就是神弓？

每次我问起弓箭的问题，她总是用一句话打发我："弓之道，在于你的心，在于你为什么要用弓。"

"我要射龙。"我兴高采烈地回答，结果是脑袋上被重重的敲了一记。

"你不适合做弓箭手。"师父说道。

"为什么？"我不服气地问，"我可以拉开精钢打造的长弓。"

"那叫蛮力。"

"我可以在百步之外射中靶心。"

"没人会站在那里让你射的。"

"我可以连发快箭，如同暴风雨一样。"

"那叫浪费。"

我气鼓鼓的看着师父，说不出话来。

于是，我更加刻苦的磨炼自己的弓箭，模仿着每一个神弓的事迹。可是，师父却对此不以为然，总是对我的进步视而不见。这次，对我又是个打击。我不相信自己不能成为神弓，所有可以成为神弓的条件我都具备了。远处，师父正在喊我。可是，我依然站在原处没有动，思绪翻腾着。我自信自己的能力，要成为神弓，我还差一个最后的条件，那就是：杀死一只龙。

师父的喊声渐渐轻了，最终到细不可闻。我的心开始轻松起来，终于，踏上了寻求弓之道的路。

"请问？哪里有龙？"

周围的人都用奇怪的眼光看着我。我离开了师父，要做的第一件事，就是找一只龙，射死它，证明自己也已经是个神弓了。可是，事情远远不像我想的那么简单。

当我来到热闹的城市，或者的宁静的小乡村，都没有发现龙的踪迹。毕竟，龙是一种相当稀有的神物，又不是家养的猪狗牛马之类，会满地乱跑，要能碰到龙，还真是一件相当不容易的事情。

我也想在城市中贴贴布告，征寻可以做箭靶的龙，一只。不过，相信龙不太可能识的得人类的文字；就算龙识得，也不会闲着没事情到人类的城市逛逛；就算会逛逛，龙也不会看到我的布告，然后自己蹦出来，站在我的面前说："喂，我就是你要找的龙，快来射我吧。"除非那龙有毛病。

看来，有这种想法的人，才真的有毛病。

"请问，哪里有龙？"我努力不懈地继续问道。

"神经病。"

"无聊。"

"这个小子多半受过刺激。"

这是我得到得最多的回答。人们似乎也不愿意谈论龙；因为龙总是给人类带来灾祸，似乎连说一说都非常晦气。

"你找龙干什么？"终于，一个闲着没事做的老者问道。

"我要杀龙。"我雄赳赳、气昂昂地说道。

"就你？"老者上下打量着我，满脸的不屑。

我没有说话，摘下了背后的弓，把弦拉紧。然后，搭箭。谁都不能小看我，尽管我没有师父那么厉害，但是，这么多年的苦修，我的弓箭也是绝对不能小瞧的。

"蹬"的一声，箭如流星，一道耀眼的闪光划过，如同平空打了一个霹雳。老者吃惊地看着远处的一棵参天大树轰隆隆的倒了下去，飞沙走石，气势惊人。

"天啊，是神弓！"老者惊声叫道，原先的怠慢神情一扫而空，"我曾经见过它的，那是很久很久以前了。"

我一下子有些得意，笑得嘴巴都快歪掉了。

"神弓大人，"老者尊敬地问道，"你已经除掉了多少恶龙啊？"

"唔……"我支吾着，真要命，我也在找龙啊。"不……不多……"师父教导我做人要诚实，我的确没撒谎，一只没杀也可以说是"不多"。

"如果要找龙，我告诉你一个地方，一个叫寂寞村的地方，据说他们那里经常受到龙的骚扰。"最后老者说道。

我马上出发了，寂寞村，那将是我变成真正神弓的开始之路。

那是一个很美丽幽静的小村庄，山是山，水是水，小巧美丽的房屋隐约可见。我突然开始怀念我出生和成长的故乡了，这个村庄和我记忆中的故乡竟是那么的相近，不由得激起了我强烈的思乡之情。是啊，自从那恶龙捣毁了我的家，有多少年没有回去过了。当时，我发誓，一定要到有能力保护自己家乡的时候才回去。时间过得真快，我几乎都忘记了当初的誓言了，难道这就是师父说的弓之道吗？要随时想想自己是为了什么而拉开弓弦……

突然，远处的村庄开始喧闹起来，好象出了什么事情。我的心头一紧，连忙上紧了弓弦，赶了过去。

越近，声音就越大，整个村庄几乎都要沸腾起来了。我的心也越来越紧张，多年前那一幕好象又慢慢浮现在眼前，那冲天的火光、倒塌的房屋，还有那邪恶的眼神，在火光中闪闪发亮……

我冲进了村子，大喝一声："恶龙！纳命来！"

村子里的人都纷纷回过头，惊讶地看着我。我也有些发傻，村子并没有着火，房屋也完好无损，所有的人都聚集在小小的广场上。天照样是蓝的，云也还是白的，懒洋洋地飘着，一切都显得很正常。

"龙呢？"我问道。

"什么龙？"村民满脸疑惑的看着我。

"就是巨大的，很邪恶的那种。"

"没有见。"

"那你们在这里吵闹什么？"我实在是大惑不解。

突然，一个中年妇人好象回过神来，冲我跑过来。

"是不是你偷了我的鸡？是不是你？是不是？"

"什么鸡？"我挠挠脑袋，莫名其妙。

"我的老母鸡不见了，是不是你偷的，陌生人？"她依然不依不饶的瞪着我。

"还有我的羊。"

"我的猪崽子。"

"我晒在外面的鱼也不见啦！"村民开始七嘴八舌的嚷嚷起来。我开始有些泄气了，原来刚才的骚动不是龙，而是出了小偷！活见鬼！他们越说越气，纷纷涌了上来，好象我就是那个小偷一样。

"别，别，"我连忙摆摆手，"我不是小偷，我不是，我是路过的……"

说什么他们也不相信我，认定了我这个"伟大"的弓箭手就是那个小毛贼。于是，我不得不抱头鼠窜，逃出了这个村庄。

真倒霉。出了村庄，我一路走着，心情奇差，龙没找到，白挨了一顿打。那个该死的小偷，害得我和神弓的称号又擦肩而过。

我垂头丧气地走着，突然，前面的一片小树林中传来奇怪的声音，好象是羊在叫。我心一动，悄悄走了过去。

拨开树林，眼前是一只白色的小羊，正可怜兮兮地叫着。更奇怪的是，一个圆滚滚胖墩墩的家伙，正蹲在那羊面前，好奇地看着。那是什么东西？我疑惑地观察着，它个头不高，身材却奇胖，此时的蹲坐姿态，刚好使它那肥嘟嘟的肚皮掩盖在脚面上，微微佝偻的脖子上顶着一个巨大而滚圆的脑袋，头顶上好象有角，但是又不像，只是白色的一芽，背后居然还有一对小小的翅膀，说是翅膀太勉强了，比鸡翅膀也大不了多少，可怜巴巴的耷拉着；另外就是一跟小尾巴，长倒是满长的，就是细。总之，是很滑稽可笑的动物。

是龙吗？

我暗自想着。不会吧，这种东西也可以叫龙？说像，还真有些像，可是全然没有龙那种神威，只让人感到可笑。如果这东西也叫龙，也太亵渎我们这些神弓了。

突然，我猛地跳出树丛，弯弓搭箭，大喝了一声："别动！"

它被吓得几乎跳了起来，摇摇晃晃地转过头，吃惊的张开嘴巴，傻愣愣地看着我。它的眼睛又大又圆，蓝色的，嘴里也没有牙齿。

"是你偷的东西吗？"我努力装出威严地样子，瞄准着它，问道。

"不……不是……"它结结巴巴的说道，尾巴摆来摆去，一付局促不安的样子。

"还说瞎话！"我气不打一处来，"你这个小贼，再不承认，我就射你了！"

它用很委屈的眼光看着我，突然，嘴一扁，居然放声大哭起来。这下子，我实在不知道该怎么办了，有些尴尬地举着弓箭。这种情况倒还是第一次遇见，师父也没有教过，如果被你瞄准的对象开始大哭该怎么办。

"好了，好了，别哭了。"我心一软，收起了弓箭，上前蹲下来，拍着它肉乎乎的脑袋。它站起来几乎有我一人高，此时却低头抹着眼泪。

"把东西还回去就好了，不要再哭了。"我也不知道该怎么劝才好。

"我饿了，呜呜，好几天没有吃东西了，呜呜呜呜，不是故意的……"

"好了，好了。"我拿出自己的干粮，递给它。它看了一眼，伸出爪子接过去，开始狼吞虎咽地吃起来，眼中还含着泪水。我注意到它的爪子，很像是龙的爪子，我的心里再次产生了疑惑。

"谢谢你。"它说道，抬起了眼睛，嘴里塞满了东西。我有些心疼地看着我一个月的干粮，就这样消失在那张大嘴巴中。

"你到这里来干什么？"我问道。

它看着我，咀嚼着，还眨巴着眼睛。

"你又到这里来干什么？"它问道。

"我，"我笑了笑，站起身子，"我是来射龙的。"

它愣了一下，爪子捧着食物，有些惊讶地看着我，"为什么要射龙？"

我做了一个弯弓搭箭的姿势，说道："你知道神弓吗？我要成为一个神弓，所以，必须用射龙来证明自己的能力。"说着，我做了一个放箭的姿势，尽管我的手中没有弓箭，但那一瞬间，被我瞄准的大树开始晃动起来，树上的鸟呱呱怪叫着，惊飞了。是的，我的能力已经相当非凡了，自信可以做一个神弓。

我回过头，装出一付凶狠样子，问道："你是龙吗？"

它吓了一跳，食物滚落到了地上。连忙摇着脑袋，满脸惊恐地说道："不，不，我不是……我不是真正的龙……"

我又笑了一笑，靠着大树，手枕着后脑勺，说道："是啊，你怎么可能是龙呢？如果你也算是龙，那也太侮辱龙了吧。"

它明显松了一口气，说道："是啊，是啊，我绝对不是龙。我叫类龙。"

"我叫雷。"我扭头看着它，笑着说。

就这样，我和这个古怪的傻瓜动物做了朋友。当晚，我们偷偷的把它从村子里偷来的东西，又还回村子里。我发现，这个圆滚滚的类龙跑得倒是飞快，追都追不上。一般龙走路都是慢吞吞的，非常的威严，要么就是飞翔在蔚蓝的天空中。虽然类龙这家伙怎么看都像是没发育好的龙，可是我越来越不相信它是龙了。

经过小偷风波之后，为了免除多余的麻烦，我决定在村子外留下来，每天观察村子的动静，来个守村待龙。不知为什么，类龙也老是在这里晃悠，不肯离开。

"你在这里干什么？"我问它。它嘻嘻笑了，一付希奇古怪的样子，"我在等月亮圆。"

"什么？"我皱了皱眉头，"难道别的地方没有月亮吗？"

"不一样的，"类龙装出很正经的样子，"只有这里的月亮才有意义。"

"你说什么啊？"我不解的问道，突然发现它的嘴巴在动。

"咦？你这个胖子，怎么又在偷吃我的干粮！"

"别跑，你这个小偷！回来让我揍你一顿！"

"别跑！！！"

日子就这么一天一天的过去了，天还是那么蓝，白云还是那么悠悠。和类龙在一起的时候是那么美好，让我感觉到了一种从来没有过的欢乐。小时侯的记忆只有村子被毁灭的惨况，后来跟着师父，虽然也生活得很好但却只体会到了严父慈母般的感情，师父对我更多的是严格要求。我的记忆中似乎永远在练习，练习，在滂沱的大雨中保持着拉弓的姿势，一动不动；在炎热的太阳下像羚羊一样奔跑，大汗淋漓。在我的记忆中，从来没有快乐的感觉。

然而，和类龙在一起，却第一次有了这种感觉。我知道，这就是伙伴的感觉，很温馨的感觉。我发觉，我和类龙越来越离不开彼此了。白天在一起四处游荡，赛跑，我总是输给这个肉球；晚上，一起挤着睡觉，它的尾巴可以为我赶苍蝇。我甚至开始犹豫，等我杀完龙后，是否还要留在这里，继续和类龙待在一起，虽然我现在开始想念师父了，但是，却对类龙有些依依不舍。

希望就永远这样，无忧无虑。真这样该多好啊……

果然像类龙说的，月亮是越来越圆了。每天晚上，类龙都会看看天上皎洁的月亮。今天晚上的月亮看上去是那么的圆。我拍着手笑道："好圆的月亮，真漂亮啊！"

类龙今天晚上有些奇怪，失神地凝视着天上的月亮，似乎有些心事。我第一次看见它这样。

"雷？"类龙转过身看着我，蓝色的大眼睛在月光下显得非常好看，如同深邃清澈的湖水，神秘而美丽。"我们可以永远在一起吗？"

"当然可以，"我说道，"只要你不偷吃我的东西，还有，睡觉的时候不准打呼噜。"

类龙并没有因为我的玩笑而开心，要是平时，它早已经笑得在碧绿的草地上打滚了。

"我也希望这样，"它居然叹了一口气，看着我，神情复杂的问道："雷，如果，如果我是一只真正的龙……你，你会把弓箭对准我吗？"

我愣了一下。"你别臭美了，你哪能和龙相比？"

"如果是呢？"类龙固执地问道，"你还会和我一起玩，一起睡觉，给我讲好听的故事吗？"

我凝望着，村庄的记忆在眼前晃过，一幕幕，如同昨天一样。

"不会吗？"类龙有些失望的样子。

"我恨龙。"我低沉地说道，握紧了拳头，"我恨所有的龙，我的心愿就是杀死所有的龙，正是因为这个，才让我踏上了弓之道……"我把我以前的遭遇告诉了类龙。类龙听着，默默的，似乎想起了很多。

过了很久，它叹了一口气，说道："难道所有的龙都是这样的吗？难道就没有龙为人类做过什么好事情吗？"

"龙都是一样的，"我说道，突然一笑，"幸好类龙不是龙，否则我不知道自己该怎么办了。"

"那么，你的心愿，就是要杀死一头龙，一头真正的龙喽？"

"是的。"我坚决地说道。

类龙没有再说话。

"我累了，我们休息吧。"过了一会，它有些气馁地说道。我点了点头，我也够累的了。当我正要睡觉的时候，类龙突然说道："雷，等一下。"说着，它把身体靠近了我，用脑袋在我肩上轻轻的摩擦着，小小的翅膀温柔地拍打着我的脖子，似乎依依不舍，好象就要和我分别了一样。

今晚的类龙到底怎么了？

晚上，我一直被噩梦困扰着。梦里，类龙不见了，我一急，大喊了一声，猛然间惊醒。

月亮已经爬到了正当空，苍白，清冷。

我身边的类龙已不知去向，只有它睡觉时候压过的痕迹，还有些温热。我的心一沉，急忙翻身起来，四处寻找。一种奇怪的声音引起了我的注意，有些像呻吟声，又像是低语，感觉就像有很多人在悄悄的讲话，又像是一种古老的咒语。但是，这声音好象是大自然发出的，从大地、天空、湖泊中汇集到了一起，那么和谐，那么优美。我顺着声音寻去，那森林的一片空地上，我看见了类龙，突然有了一种窒息的感觉，呆呆的看着。

天上的月光竟然凝成了一束青白的光线，直射下来，将这个空地照得异常朦胧和神秘，无数小小的光点如同有生命一般在空气中飞舞着。空地正中央的类龙，在神秘的咒语声中，慢慢飘到了半空中，通身被月光照射得洁白而明亮。突然，奇怪的事情发生了，咒语的吟唱越来越强烈，随后，类龙慢慢开始了变化。身体渐渐伸展，变大变长，原来的小翅膀正一点点的张开，成为巨大的蹼翼，头颈越来越长，头上的角也开始生长。神圣的月光更加强烈，使我什么也看不清楚，这时，咒语爆发成一阵剧烈的震动，瞬间强烈的光线充斥着大地，那么明亮，扫荡着一切。然后，光线消失了，声音也结束了，只有寒冷的夜风在呜呜地刮着。

类龙睁开了眼睛。它，已经成长了，挺拔的身材，巨大威风的翅膀，粗大的尾巴，高高骄傲耸立的角，高贵的头颅。它，已经变成了一头巨大的，英俊的龙，传说中的龙！

它依然浮在半空中，像一只真正的龙那样，只有那蓝色的眼睛，还是我所熟悉的类龙的眼睛。

"对不起，雷，我欺骗了你。"类龙低声对我说，那声音依然清晰而温柔，但却充满了龙的威严。"凡是龙，都要经过一个成长的过程，这里是龙的圣地，在这里，每当月圆的时候，小龙们便可以成长为成龙。"

难怪那个老者告诉我这里有龙。我真傻，完全没有发现，一直在我身边的，竟然是一只真正的龙。

"我开始骗你，是害怕你的弓箭。"类龙有些伤感地说道，"后来……是因为我越来越喜欢和你在一起，我不想伤你的心……"

我无言以对，心情复杂。

"雷，我很难过，只是因为我们的差别，我们不得不分离。"类龙优雅地扇动翅膀，开始高飞了。"以后，或许你还会见到我。我只是希望，我不是你射杀的第一头龙……"

我呆呆的站在原地。我会对着类龙拉开我的弓吗？不会的。可是，我的故乡，村庄……各种思绪在翻腾，心乱如麻，不知所以。可是，一想到我就这样和类龙永远的分别了，我的泪水还是滴在了草地上，碎裂开来，在月光的照射下变成无数细细碎碎的光点，消失了。

这是第一次，我开始感觉到师父话语的含义：弓之道，不是鲜花和荣耀之道，也许泪水和悔恨会更多一些……

不知过了多久。

远处的火光吸引了我的注意，那是从小村庄中发出来的。我的心情沉重无比，以前，我一直期待着这个时刻的到来，但是现在，却异常的矛盾。难道是类龙在毁坏着那个村庄？为了报复那些人？

我应该怎么办？我可以对类龙射出我的箭吗？

我是人类，我还能怎么办？我抬头看着天上的月亮，龙天生是人类的敌人，这不是我，或者类龙可以改变的。我的师父就在和龙战斗，我也在努力学习；可能类龙也是吧，它要成为真正的龙，就必须学会如何和人类战斗。这是命运，无法改变的命运。我慢慢上紧了弓弦，一步一步向村庄走去，心却开始麻木，冰冷。

到了村口。果然，村子正在燃烧着，房屋东倒西歪，火光冲到了天上，烟雾遮蔽了明月。在我的眼中，这一切，已经失去了颜色，我只知道，我要做的，就是杀死龙。难道，这就是弓之道？难道，师父也曾经历过艰难的选择，才走上了这条不归路吗？

一个高大的影子出现在烟雾中，那翅膀，那头颅，那角，那庞大的身躯……

我慢慢的弯弓，搭箭，心里却没有一丝兴奋，只有寂寞。是选择神弓，还是选择放弃，第一次，我的心不再静如止水，我的箭，开始犹豫不决。

龙的身影出现了，我随之一愣。那龙巨大无比，浑身是黑色的，长满了密密麻麻的尖刺和倒角，那翅膀，伸展开来居然可以遮蔽天空。最明显的是，它有一双血红色的恶毒的眼睛。

不是类龙！

不是类龙！！

在这电光火石的一刻，我心一慌，手一抖，箭竟然误射了出去。这犯了弓箭手的大忌，师父教导过，弓箭手必须心箭合一，千万不可随意放箭，因为最佳的位置和时机往往只有一次。果然，龙发现了我，血红的眼睛直勾勾恶狠狠地盯着我，充满了残忍和怨毒。我的箭，被它轻易地挡开了。我开始发慌了，现在才知道龙的厉害，根本不是我能对抗的，师父的话没有说错，我离真正的神弓还差得很远。

"愚蠢的人类！"它怒吼着，朝我扑了过来，一股强烈的气流向我袭来，我拿捏不住，弓竟然脱手而飞！

我闭上了眼睛，等待着最后死亡的一击。

这时，另一股强烈的风冲击了过来，将黑龙挡住了。

"雷，快逃！"

我睁开眼睛，原来是类龙！

类龙抵挡着黑龙的进攻，还不住的回头冲我焦急地喊叫："雷，雷！快逃跑啊，雷！"

"你这个混蛋！"黑龙怒吼着，"你不配做龙，真正的龙！"

"不许伤害我的朋友！"类龙拼命抵抗着，"我不管这么多，我宁愿死，也不会让你伤害我的朋友！"

"那你去死吧！你是我们龙族的耻辱。"黑龙说着，加大了攻击力度。类龙毕竟很年轻，不是那黑龙的对手。两只龙撕打着，惊天动地。突然，有鲜血溅到了我的身上。

"雷，快走啊！"类龙喊叫着，浑身是血，突然被黑龙给踩在了脚下，仍然不停地向我喊着，全然不顾自己的安危。

"类龙！！！！"

我的泪水模糊了双眼，悔恨猛烈地撞击着我的心灵。我无能，我，没有办法保护朋友，我救不了类龙，因为我还不是神弓。

这时，突然有人把弓箭塞到了我的手里。我回头一看，又惊又喜，原来是师父！

师父非常的镇定，一手帮我把着弓，另一只手帮我拉开了弦，就像第一次教我射箭时一样，手把着手。

"拉开你的弓，雷，用你的心，用你的感情，用你的愤怒，你的痛苦。来吧，我的好孩子，让你的箭呼啸吧。"

弓之道！

我镇静下来，想起了被毁灭的村庄，想起了和类龙在一起的时光，想起了一切。直到心灵空明一片，再无半点杂念。

弓如满月，箭出！

箭突然化成了一道光束，闪烁着魔力的光彩，流光异彩，尖啸的破空声让大地也在震动，鬼神为之动容！那锐利无比的光没入了黑龙的胸膛，却爆发出更强烈的光辉！黑龙喷着鲜血，怒吼着，轰然倒在炙烈的火海中！

深秋了。

叶子飘啊飘啊的，天还是很蓝，云也是懒洋洋的。

我又回到了师父身边，因为我知道自己还需要学习很多东西，弓之道还需要领会。师父也恢复了老样子，经常打骂我，一如既往地挑水、砍柴，不停地忙活着，如同一个庸碌的村妇。一切都回到了老样子，真好啊。

真的是老样子吗？

当然不是啦。我又多了一个伙伴，我可以骄傲地说，我的伙伴是龙。不过遗憾的是，类龙成为真正的龙没有多久，又故态复萌，还是那么懒，那么傻，我原以为它变成龙后，会改得稍微好一些。不过，只要看到它那蔚蓝的眼睛，我的心就会很平静，这让我懂得一个道理：就算是龙，也是不同的。人间有好人和坏人，龙也是一样。

还有一个问题我始终没有搞清楚。一连几天，我和类龙都呆呆地坐在树林的草坪上，发着傻。终于有一天，师父忍不住了，跑过来问道："两个傻孩子，干什么呢？"

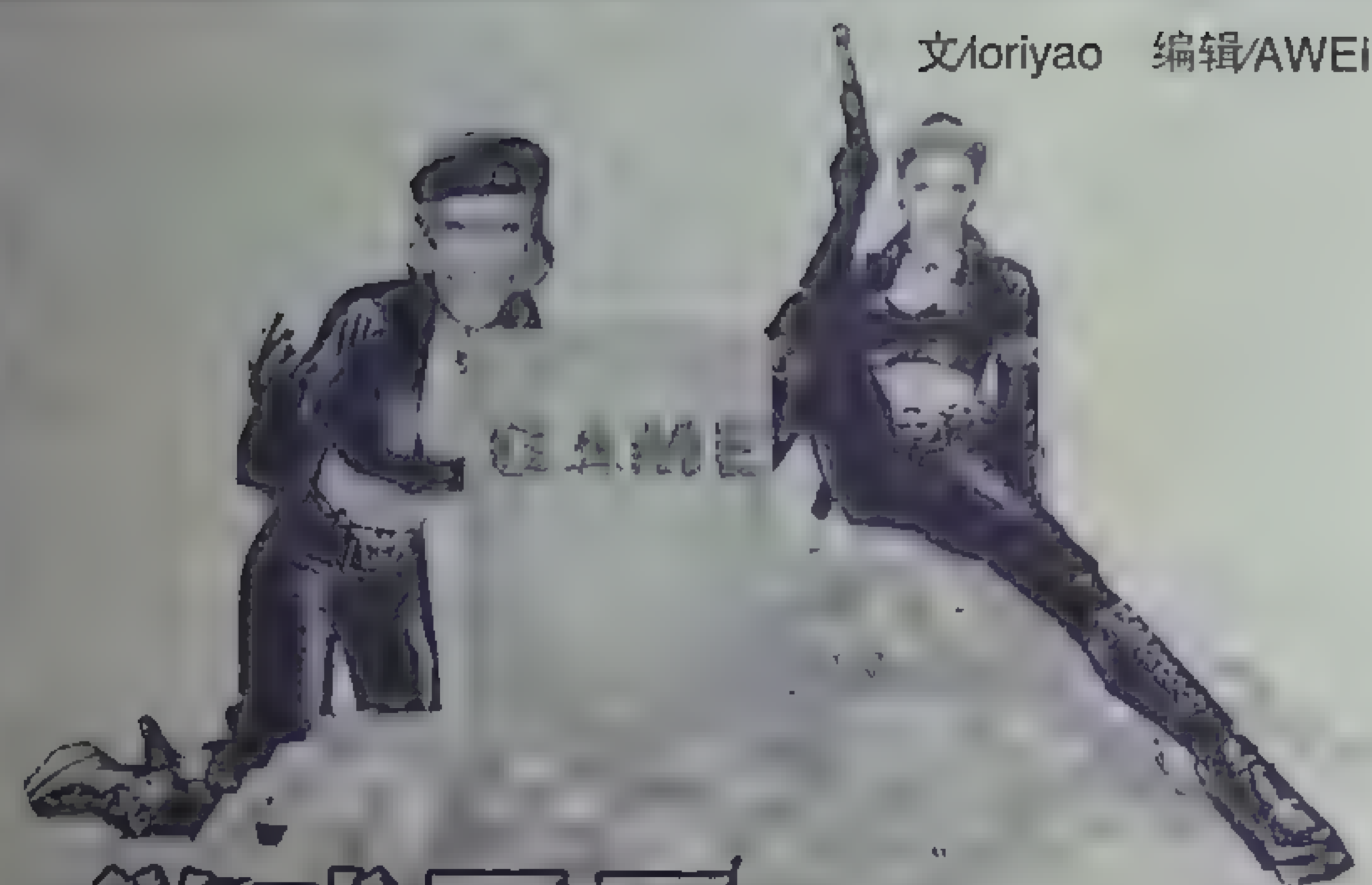
"想问题。"类龙认真地说道。

"什么问题？"

我拿起一片叶子，"师父，我还是没有想通，如何才能射中这落叶，根本来不及啊。"说着，我放手，落叶在风中一摆一摆的下坠。

"傻瓜，"师父说道，"看好了，弓之道！"

说着，她抬起一只手，拇指扣住了食指，形成了一个弓的样子，然后，轻轻向落叶弹去。落叶被击中，顿时碎开，化成无数的碎片，如同无数小小的蝴蝶，在风中快乐的飞舞着……■



游戏属于RICH MAN

文/loriyao　编辑/AWEI

许多人心中的那个游戏世界，
在现实里，是不是真的美好？
抑或，那只是一种理想、一种感觉、一个梦？

神龟（原名不敢讲），认识他已有七个年头了。每次看到他都是个头依旧、眼镜依旧，萧瑟的背影平添几分沧桑。哎，真是一件标准的人类古董！一直就认为他可以算做是百分百的玩家，他的热情与执着令我佩服。对他那种执着，太多的人不懂，又有太多的人懂。神龟经常感概的说："理解万岁！钱途无亮啊！"

第一次看到他是到好友家玩，那时正是我们这儿红白机与MD当道的日子。朋友说那是他哥哥。我差点笑出声，那么大的一个男孩子才和我齐高。我开玩笑的说：

"你真像忍者神龟！"

"是吗？那至少也是爱因斯坦。"这一叫就叫到了现在。

认识他的那天起我就认识了游戏。神龟说他是一个超级游戏迷，我认为他不只是迷而是痴迷。他时常谈论的话题总是和游戏有关。他说街机始终是钟爱的节目，只需花少少的RMB就可以找到乐趣。SNK的KOF系列一直是最爱，每一个新版本的出现，他总是能以最快的速度熟悉，然后爆机、练习连技，再然后就是四处寻找高手挑战。他说以前这边的玩业不是很发达，书和游戏都不丰富，连D版的MD卡带也要一百多块一盘，FC的黄卡几十合一的也要五十块以上。家里面不支持他玩游戏，得自己负担这笔费用。没有办法，他就从他的伙食费里面扣，对自己实行定餐制。就算是这样，新游戏的品尝率也要用年计算。一年最多能买两到三个游戏，他就反反复复的玩，直到没有任何破绽的完美爆机。常常因玩不到心爱的节目而感到难受。那时我还不认识他，没办法考证他说的真实性。最能证明这一点的可能就是《电软》和《家游》的创刊号吧。

由于地域的限制，我们这儿的游戏业总会慢别人一拍。营业性的游戏店大多还是以街机为主，为数不多的几家PS机店以5/H的要价令清贫的神龟抓狂。他愤愤的说过：哼！大白天抢人！幸好，让人又爱又恨的D版市场带来了许多的水货Ⅰ机和各种游戏光盘，游戏店越开越多，总算可以让他玩上等待已久的PLAYSTATION。他说一直梦想着买台属于自己的PS或SS因为很多他想玩的节目都没有办法在公共的游戏机上实现。可是对他来说千元的价位简直就是天价。在刚刚有电脑游戏的时候老板的要价也不能让他接受，为了找到便宜的地方他可能跑遍了整个省吧。在得知理工学院的计算机室对外开放且价格亲切，一到假日他就会搭近两个小时的公车，步行十五分钟，然后玩上四五个小时再以同样的方式回来。他说他喜欢RPG、喜欢《仙剑》、喜欢看着中文打游戏。他没说过想买台PC，他说那东西实在是太贵。当他完完整整的把《仙剑》打穿时，离他说这句话的时间已有两年了，原因是我考了相关专业买了PC。实在囊中羞涩时，他会独自坐在MD前一次次爆机早已烂熟于胸的经典游戏，那背影总显得有些落寞。同年冬天，神龟也终于存够了他的SS钱，虽然那时人们几乎已忘了什么是土星，玩起了DC。软磨硬缠后老板终于答应以800元的价格出售，剩下的钱足够他再买支原装手柄外加几十张游戏盘，那时D版市场真是活跃到不可收拾的局面。神龟非常兴奋，四处寻找少见的SS盘片，并以完美的结局完成了他梦想中的《光明力量》系列。存档我看过，金钱是99999这可是没改过的呀！今年的神龟打算在年底购进一台二手PC，以完成多年来积攒下的N个PC游梦。他说现在的游戏个个都是硬件杀手，今年买的，明年不升级别想玩。所以等想玩的累积下来再标配一台比较划算。他还说希望PC游戏的商家也可以做到游戏同配置，那就天下寒士俱欢颜了。

神龟始终徘徊于游戏的边缘。他每次都会用直勾勾的眼神看着橱窗里暂时还没钱买的新主机，心里盘算着要多久的节衣缩食才能请它回家。也会因一次压倒性的VS胜利而骑着自行车从立交桥上冲下来，还一边比划着八神庵的八稚女。他对这一切，甘之如饴。

他说过他是世上仅存的P.WOLF。P是什么？是POWER也是POOR。

我想我终于理解什么是神龟的钱途无亮。游戏的确是属于RICH MAN的，但游戏的乐趣属于POOR MAN！属于P.WOLF！属于所有真实的玩家！■



游戏平台之间的手术

文/黑色九分钟　编辑/AWEI

大家好，今天我们的话题是在两种游戏平台之间展开的手术——移植。

街机——PC

屏幕上是同样的杀戮、同样刺激的内容，即便是大相径庭的操控手段也不至于让右脚去控制游戏方向，我们不能说街机是很难移植上PC的。从根本上讲街机——PC的移植其难度不在于技术，而是二者的游戏氛围。一个最明显的例子是，在按动Press Start按钮之前PC与街机唯一不同的地方就是后者需要做一个投币的动作，前者根本就不需要——如果你不怕从软驱口投入的镍币烧坏主板的话。这个小小的动作完全让街机与PC的界线变得分明——PC的游戏时间是玩家自由决定的，无论是通宵还是一整天，更为经典的台词"要游戏还是要我"实质也是MM的魅力对BF游戏时间的限制作用绝对没有一枚镍币来得行之有效；再看即使收费的网吧老板，他们是按照小时单位来记帐，他不会盯着眼睛望到屏幕上出现诸如"K.O、GAME OVER、Press any key to restart"之后就伸出手来向你要钱。一个街机用币可能值两毛钱，或者五块钱；无论它的价值如何，金属币都让街机的游戏主体无法按照主观意愿决定能够进行游戏的时间。作为游戏参与的主体而言，唯一能够维持投身游戏场景的法则只有自己全身心的投入。街机游戏者很清楚漫不经心只能带来再次投币，无论你是大款还是穷光蛋，口袋里的钱都是有限的，在进行街机游戏的条件制约下无论怎样推导，玩家的游戏次数也是有限的。决定游戏次数依赖玩家的投入而不是主观意愿，所以那种紧张刺激的临场感是任何机种带给玩家的游戏氛围所不能比拟的。98年我还在读书的时候，每周都要去一次电影院，目标就是那台《VR足球Ⅱ》。从起初两块钱只能带来五分钟的汗流浃背，到后来一个币可以玩通关时的成就感，这期间包含了一个玩家多少的投入与汗水，而这些汗水又与游戏时间和游戏寿命的延长起到良性循环的作用。但是缺乏了这枚游戏币，街机的游戏性也就消失了。毕业后一个朋友去了一处豪华街机厅打工，邀请我免费去玩（就是等BOSS打瞌睡的时候打开投币口自己拨弹簧的那种），望着屏幕左下方"100 coins"的投币数，我实在找不到一个小时之后还不打瞌睡的理由。

所以第一个在街机模拟器中加入存盘功能的家伙确实应该下地狱，因为他让本来就因为平台换成PC缘故而岌岌可危的街机内涵消失殆尽。无论是移植版《VR战士》系列还是《侍魂》系列，大家是否能在15寸的显示器中体验到一丝怀旧的情感？或者是《VR特警Ⅱ》中即便赠送一个光枪，又能找回当年站在大型机台前面的你么？

PS——PC

我们不能说PS与PC有多少的互换性，而它们之间又确实有很大的共性。当96年家用PC机的3D技术瓶颈被VOODOO打破之后，我们又看到PC游戏的制作吸收了很多次世代游戏的养份，次世代的代表机种，正是PS。

其实在PS发售之前，日本的游戏机产业已经事先做了很多的准备工作，超任与土星的出现让FC时代根本不可能实现的游戏世界生动的展现在21寸屏幕前你我的眼睛里。日本人似乎非

常精于大变革前的准备，J联盟与中国足球联赛几乎是同时起步，而今天在联赛水平上领先我们许多也许正得益于五年的大量准备(不好意思，又扯到足球上来了)。次世代早期的蓬勃发展更对后来PS游戏的成熟起到很重要的铺垫作用。小岛秀夫在青年时代期望作一名电影导演，最终成为游戏开发人员的他只能试着将很多想法融入游戏中，可是硬件技术破败不堪的FC时代是不可能实现所谓“游戏电影化”的，看看FC版《燃烧战车》就很清楚小岛秀夫的苦恼之处。正是后来SFC与世嘉土星的光碟时代为他梦想的实现提供了前期的物质准备，否则PS发售以后《MGS》也许还只是一个漫无目的的空想。

然而，硬件厂商是不能容忍本主机上的热点大作在第一时间推出其他平台上的版本，即便是在今天。我们可以设想一下在《WE5》、《MGS2》分别推出PC版的情况下，PS2的2000万销量是否要成为天方夜谭？PS的发售在让游戏制作人头脑里憋了很久的构思有实现工具的同时，也拉大了当时TV GAME与PC GAME在游戏性上的差距，即便是声光之类的外在表现手段。记得在TNT非常普及的98年，仍然会有一些游戏撰稿人在介绍某PC游戏画面质量时沿用“火石电光效果直逼家用游戏机”的模版句。至于早期的移植，厂商的恶性竞争与PC落后的游戏性能已经让粗瓷大碗中出现牛排成为不可能的事情。

事实上我们能够发现，自从第一款PS游戏面世开始，PS对PC的“移植”其实一直都在以一种潜移默化的方式进行，这里我们指的是游戏制作的法则。在今天的PC游戏中，我们能够看到很多借鉴早期PS游戏的创意，因为90年代第一批游戏制作人员的天才创意正是依靠次世代游戏机实现的。首次开创“互动电影”表现手法的《合金装备》、将恐怖元素完美表现于屏幕的《生化危机》以及将游戏性融入真实性的《王牌空战》等等，我们都能在今天的PC平台相同类型游戏身上找到它们的影子。类似将目标定格为“游戏中的电影暴力美学”的《英雄本色》与同样强调恐怖感的《鬼屋魔影》，相对借鉴对象的整体而言，只是将所标榜的目标表现为类似掉帧的慢镜与时不时一两声的鬼叫罢了。唉，谁让物质的暴发户一抓一大片，而精神的暴发户向来就不存在呢？

无论PS平台当年拥有何种强大的硬件机能，时间都决定了它的特点——相对于PC平台的延续性，它终究要有衰亡的一天，无论多么辉煌的软件，也注定会成为黑色索尼方盒的陪葬品。所以直到99年PS2的发售进入倒计时那一刻，大规模的移植工作才开始进行。如果说早期PS平台对PC平台游戏制作的借鉴作用为“前移植时代”，99年以后则可以称为“后移植时代”，所不同的是实质性的工作到了“后移植时代”才开始进入正轨。单以PS的性能数据而言，早在586多媒体时代就应该成为一个笑柄，之所以能够在飞速发展的技术爆炸时代存活数年，其很本原因在于丰富的软件支持。PS作为一个固定的游戏平台，本质是一个容器，可能在诞生的时候拥有巨大的容量，但它总是会有装满的时候。直到99年PS即将淘汰的一刻，其中能够压榨的技术含量已经微乎其微。与被技术泡沫堆砌而成的PC游戏截然不同的是，那一刻的PS平台已经容不下一丝一毫的技术泡沫，因祸得福的是，客观条件的限制使得开发者只能将游戏性通过对游戏系统的优化来提升，造就了晚期PS软件极高的游戏内涵。大家不妨看看《实况2000》其实只是对《实况4》的局部做了微小的调整，却几乎产生了一个完全不同概念的足球游戏；类似的例子还有《恐龙危机II》游戏方式上的巨大革新，貌不惊人而在游戏性上丝毫不逊于FFX的《勇者斗恶龙VII》。可以肯定的是后期的PS软件对于PC平台而言拥有极大的移植价值。在PS的垂暮之年，大规模的软件移植终于开始。

即便是今天各大媒体的游戏排行榜，这一时期的PS移植作品也占了很大的比重，大概在这些游戏中我们能够看到抛开技术泡沫与垃圾的真正游戏是怎样的。确实当我们像寓言故事中的农夫一样，守着自己种的那棵标有1.5GHZ、GF3、256DDR的苍天大树苦苦等待一只真正经典的PC游戏兔子时，不妨去好好面对一下这些移植游戏。假使用这样的配置只能去玩GB模拟器以获得纯真的游戏快感，这样的做法对于我们与PC游戏而言，都是一个绝大的讽刺……

DC——PC

很显然SEGA的技术与PC几乎没有任何互换性——无论是早期的MD、土星，还是标价700RMB在柜台里面等死的DC，为它们开发模拟器都是及其困难的工作。好在世嘉能够抛开其他机种的排外性，不断向PC平台移植了诸如《世嘉拉力II》的优秀作品。而世嘉迷也不能不承认，过于倚重自主研发软件的“产销一条龙”体制让世嘉没有笑到最后，最终DC成为了软件枯竭的牺牲品。然而我们被世嘉对游戏境界的追求折服。面对巨额财政赤字，能够将《莎木》化为自己的绝唱，而不在乎日本业界对这个游戏“卖多少都赔钱”的嘲讽，作为一家要赚钱的商业公司，又需要多大的勇气呢？

“态度决定一切”，我们知道有这种对待游戏近乎完美的追求，世嘉必会在烈火中永生。转型后以软件开发为目标的世嘉，最近有一份向各平台进行游戏移植的计划，其中就包括《VR足球2000》、《莎木》等等。向PC大量移植游戏也不会是给痴心玩家宣判的无期徒刑，期待吧！

PS2——PC

……

我在PS——PC的章节开头的论述，就是目前PS2与PC的关系，不同的是我们经过了一个轮回。玩家必然要在漫长的游戏人生中，经过无数个这样的轮回。我们只有用对游戏的爱来期待。■

难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

〖主角〗菜鸟、老鸟和中鸟……

病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。

医师：请务必写明您的详细通讯地址。

〖EXP〗如您提供的答案被刊登在第N期，将获赠第N+1期杂志；超过300字的解答另计稿费。

〖LEVEL UP〗年底评选5位会诊专家，赠阅来年全年杂志。

〖传送门〗北京813信箱《难症会诊》(100037)或awei@fcgm.com.cn

〖AWEI提示〗

①支持正版游戏软件。

②尽信攻略则不如无攻略。

2001年会诊专家光荣榜

北　京	刘峥	吉林长春	沈嵬	广西南宁	覃凯
内蒙包头	赵焱	广东梅州	翁远明		

取药处

20011101.冰风谷

【问】(中文版)我发现所有人物在装备盔甲后防御等级反而下降，还不如不装，而且盔甲越贵下降得越厉害。不知道这是不是游戏的一个BUG？该如何解决？谢谢！

【答】这与专家级龙与地下城(AD&D)类型游戏的规则有关。由于早期电脑数据处理能力不够强，人们为简化运算便提出AD&D规则。在此规则中“防御等级”(AC)与其他RPG中的“防御力”不同。AC是用来判定战斗时是否容易被对手击中的，其值越小越好。《冰风谷》中关系如下：零级命中值(人物状态中显示，玩家初始值为20)减去防御等级(玩家初始值为10)得出一个差，然后电脑随机产生一个1至20之间的整数(掷一个20面的骰子)与此差比较。若随机产生的数大于差则表示击中对方，否则不中。此过程(称为“攻击鉴定”)在每次物理攻击时都进行一次，至于击中后损失多少HP就不是AC管得着的了。所以AC越小，攻击鉴定时所得差越大，随机数大于差的概率就越小，这就表示你越不容易被对方击中(到后期我的圣武士AC可是-13啊)。同理，零级命中值(与武器有关)越小，则意味着你越容易击中对方。另：找本《冰风谷》的游戏手册好好看一下，你会明白更多的东西。2001年6月的《家游》也有篇文章对AD&D类的游戏做了简单介绍。

(河南濮阳　时朝岩)

【问】在库达哈，依尔马特神庙下方有一间房屋锁住了，无论撬锁、硬砸或用魔法都打不开，请问怎样进入？里面有什么东西？

【答】很遗憾，你是没有任何方法开启那扇门的。这是游戏公司给你开的小玩笑。只有你装了《冰风谷》的资料片《冬之心》以后才能进入，那里是你新冒险的开始。但是我建议你先把等级练到20级以上再进去与那个巫师谈话，因为这里的冒险可是非常困难的，而且关底的Boss可是费伦大陆上最强的生物！当你完成资料片后可以再回来继续你的《冰风谷》的冒险。

(上海　=SOF=sniper_wolf)

20011102.仙剑客栈

【问】我的资金已经有5万多了，为什么还不能升到第4级(升级按钮不出来)？还有投宿的客人总是固定不变：楚留香(4天)、苏乘(7天)还有四个有名有姓的江湖客，住完之后这几个客人又来了，一直来。客栈一直没有客人给我新的菜谱，突发事件太少了，请问怎么回事？谢谢！

【答】升到第四级需要10万资金，10间房间，10张桌子，16个菜单，最后花4天时间。投宿客人总是固定，你可以不让别人在你客栈连着住宿超过3次就可以了。菜谱除了和客人交谈得到外，还能通过打败踢馆的人得到。突发事件少可能是因为三个女主角的功课中，修缮、洗清已经达到MAX，除包场和踢馆外不会有什么突发事件。

(安徽芜湖　郁煜)

在游戏中将2号光碟取出，便会有以上问题出现。解决的办法是游戏中不要取出光碟，不要玩D版特别是一些BUG很多的硬盘版。还有就是这个游戏中客栈升级有时间限制(没有升级按钮却有升级提示)。

(上海　Emil.F.King)

20011103.英雄本色

【问】第二部分第一回，马克思到达酒店后知道被耍，刚走两步酒店便起火爆炸。当我按攻略以最快速度到达楼梯时，楼梯都已起火了，望各

位大侠救救小弟！

【答】当你以最快速度到达楼梯时，楼梯都已着火了，因此请你不要作无谓的牺牲。建议你在晚上玩此游戏，并将所有的灯关掉，这样你就会发现在大厅的左侧有一个通道可以逃脱，也就是已着火楼梯的正对面。经过此通道可来到一间办公室，进入右边的小门，迅速穿过倒在地上的机器，在墙的拐角处稍作停留(或者在通道的两边)，这时会有一个爆炸的氧气瓶飞过来，如站在通道中间则必被此瓶炸死。躲过之后穿过安全门便可过关。此游戏很简单，我未用攻略都可轻松过关，主要是细心观察。

（湖北襄樊　曾斌）

【问】装了以后玩时正常，但要退出游戏的时候就死机，用 Ctrl+Alt+Del 硬退也不行（显示没有响应），游戏说明书上的几种办法也试过了，重新装了 DX8.0 还是不行。我的机器是 WIN98SE/PIII650/192MB (128+64 HY-PC133)/nVIDIA-RIVE-TNT2-MODEL64 (16MB) 驱动 nvdisp.drv (4.11.01.0208)。我把游戏像素开到最小，所有特效全关了还是不行，除了重启。求救。

【答】如果运行时一切正常，而每次退出游戏时都会死机，那就试试下面的方法：打开“控制面板”里的“多媒体”属性设置，将“音频”设置里的“回放”和“录音”的首选设备都设定为“Game Computible Device”，然后“确定”。我就是这么解决的！

（山东青岛　崔昇）

像这种问题我曾经也遇到过，这可能是《英雄本色》早期版本的一个 BUG。如果你的游戏是 1.00 或 1.01 版本的那么请将它升级到 1.02（许多网站有升级包可以下载），问题就应该解决了！

（辽宁鞍山　艾波）

这个问题我遇到过，多在 VIA69X 芯片组主板+WIN98SE 上发生，原因是你使用的显卡驱动太古老了，0208 这款驱动对 TNT 支持最好，不适用 TNT2 系列。此游戏使用 D3D 加速，要求配置极高，建议使用 12.41 版或以后的驱动，对 TNT2 系列 D3D 支持最好，而且稳定性好，另外 VIA 主板一定要安装 4IN1 补丁。

（吉林长春　沈冕）

20011106.内存问题

【问】近日因内存便宜，小弟就进行了一次小的升级，将两条 64M 的条子扔掉，换回一条 Kinghorse SDRAM PC-133 256MB 三星颗粒的条子。插上后用 3DMARK2000 测试，每次进行一会便死机。我玩了近 3 小时的游戏发现并无异常（《半条命—反恐精英》、《极品飞车 5》等）。我的配置是 AMD 毒龙 750，升技 KT7A，VOODOO3-2000，YAMAHA724。请问各位高手我的内存是不是有毛病，该怎么解决，谢谢大家。

【答】因为我的主板也是升技 KT7A，关于内存问题，我的建议如下：先进入 CMOS 设定，在 SOFT MENU III 中将 DRAM CLOCK 设为 HCLK+PCICLK，在 CHIPSET FEATURES SETUP 中将 SDRAM Cycle length 设为 3（如果稳定可设为 2），注意一下显卡是否支持 AGP4X，如果不，关掉它。如果都不行，可以做一次 CMOS 刷新。多看一看主板说明书，里面有很多有用的东西。（云南昆明　CELLO）

不知你用原来的内存如何，你的 CPU 没有超频，打游戏也没问题，问题不应在内存上。众所周知 3DMARK2000 用 Direct3D 测试，而 3DFX 的 VOODOO 系列的加速接口是自己的 Glide，也支持 OPENGL，却不支持应用最广泛的 D3D，这也是 3DFX 被 nVIDIA 打败最后被吞并的原因。很有可能是显卡的问题，建议先换显卡的驱动，如还死机可换上原来的内存或换一块 nVIDIA 的显卡，再将内存设置降低，因为 BIOS 中一些内存的设置（CAS、interleave 等）过高可能无法完成测试而使程序退出或死机。如还有问题那就是主板对大内存支持不好或内存有问题。

（吉林长春　沈冕）

20011105.风云 II

【问】选用最大安装，进入游戏后无背景音乐，按说明书上的方法也不行，请高手赐教。配置为雷鸟 1.2G/3DS6AS/GF2MX/40G/WIN98/DX7.0。

【答】风云 II 的背景音乐是用 CD 音乐来体现的。你在玩游戏时没有出现背景音乐，说明你的 CD-ROM 驱动器的 CD 音频可能出现了问题。你可以从以下几点来检查一下：①查看一下 CD-ROM 驱动器与声卡之间的音频线是否接好。②如果装有虚拟光驱的话，请打开“控制面板”中的“多媒体”属性，点击其中的“CD 音乐”选项，在“用来播放 CD 音乐的默认 CD-ROM 驱动器”中选择正确的物理盘符。③双击 WINDOWS 任务栏上的音量图标，查看一下菜单中的 CD 音频选项中是否勾上了静音，如果勾上了则把它去掉。

（广西北海　chbingo）

20011107.开机问题

【问】不知什么时候，开机或重启动后过了 Win98 的界面，突然显示：“Cannot find a device file that may be needed to run Windows or a Windows application. The Windows registry or SYSTEM.INI file vefers to this device file but the device file nolonger exists IOWP9598.VXD Press a key to continue”按回车后才能进入桌面，请各位大虾出一个不用重装 WIN98 的方法（没有病毒）。

【答】此开机问题是你安装了新的硬件驱动程序后，没有正常卸载，而是直接删除了文件的存储目录，注册表中的信息并没有删掉，重新启动时调用文件而造成的。你可以好好想一想出现此情况时，对计算机做了什么操作，重新安装删除的硬件驱动程序，一般可解决问题。如果你实在想不起了，可以如下操作：先在 Windows 目录下找到并编辑 system.ini 文件，查找“IOWP9598.VXD”字符，如果找到，则把含有此文件的语句删除；另外注册表中包含此项的主键也要删除，在“运行”中输入 regedit 打开注册表编辑器，在“查找”窗口中输入查找目标为“IOWP9598.VXD”，把搜索到的所有含有此文件的主键删除，即可解决问题。如果怕误操作，可以先备份 system.ini 文件并导出注册表。

（北京　黄燕宏）

20011004.大航海时代IV加强版

【问】华佗的草药在哪里？小弟实在找不到，请帮忙。

【答】如果用拉斐尔、赫德拉姆、李华梅、丽璐四人时，华佗的中药在杭州的同业工会。如果是用蒂雅、佐伯、伍丁三人时，华佗的中药在 (N28,E121) 处，要先在东亚的酒馆里“喝一杯”或“请喝酒”打听宝物情报，直到有人说听说过华佗的中药的消息，才能去 (N28,E121) 处探索得到。宝物的具体位置要向酒馆的女招待打听，不过要先送给她们礼物，东亚是杭州（新罗的金冠），京城（大耳朵刺绣毛毯），大阪（西细雪的长袍）。

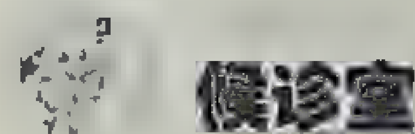
（云南昆明　流火星）

20011007.星际争霸 1.08

【问】小弟是个初次编辑星际任务的菜鸟，请各位老鸟帮助：如何控制原子弹兵在某一时刻投放原子弹？

【答】星际自带任务编辑中没有投放核弹的功能（真是的……），但是增强版的任务编辑器可以做到。我用的是 Emerald StarEdit，如果没找到的话就到 http://sc.cgol.net/1download/tool/StarEditor.zip 下。在这个编辑器的 Run AI Script at location 中的 Script（脚本）就有：生产核弹：Fill silo with Nuke(Terr2A)，投放核弹：AI Nuke Here。当然还得有指定 Location(区域)，另外执行此事件的 Player 要有单位 Ghost。有问题 E 我。

（DUDU<dudu207@citiz.net>）



20011201.辐射战略版：钢铁兄弟会

○打到了第 3 关，救出了犯人，他也安全的走了，我也杀了敌人头领，连所有敌人也杀了，却过不了关，怎么办？我买的是正版。

（1f18877 <1f18877@sina.com>）

○我打完第 11 关，来到了第 4 个基地——德尔塔，但里面的 NPC 差不多都是隐形的，在地图上可以看见他们，但在游戏画面上却没有人，接不了任务。不知什么原因，请大家帮帮忙，拜托！

（林伟锋 <linmak@263.net>）

20011202.盟军敢死队 II

○本人发现 11 月份的 Commandos2 攻略第八关有问题，这关有 2 个结局，如收集满图片，发报完毕后，敌人会从四面八方冲过来，这才是真正的挑战。我试了好几个阵型都不行，不知哪位能帮忙，谢谢。

（上海　caojun）

20011203.凶兆启示录（Ominous Horizons）

○在最后一关（地狱）的二楼，有二个风扇，左边的后面有一个机关，每次触动就会被它卡住，往前不能跑，往后吞熔岩则涌上来把我淹没。我该怎么做？

（福建建阳　李静）

20011204.赏金奇兵

○小弟我率领英雄们杀到 22 关，被医生旁的几位大哥难住了，我怎么才能救出医生啊，请大侠指点，谢了！

（付钰鑫）

20011205.武林群侠传

○到第五年八月以后，装备疯魔杖，电脑会自动打，玩家不可控制，以致于在武林大会时负于龙王，游戏结束！无法打出武林盟主的结局，如不用疯魔杖则打不过他们，请问该怎么办？谢谢各位！

（无锡　dk）

20011206.龙族

○前些时候玩发现自己上不去。每次检查更新档时都会卡在 BIN 文件上。有人告诉我是由于人太多上不去，但是我只要是在网吧里就能上去，自己的机子就不行。为什么？是因为装了什么软件的原因吗？我近期只装了东方影都 III 标准版。多谢！

（phoenix_zero）

20011207.安装问题：月影传说

○在把第一张盘放入光驱后，出现安装画面，不过在安装过程中，安装向导几次出现，且安装速度极慢（平时不是如此，且吾未执行其他程序），在不到 20%时即提示我放入第 2 张盘，然后出现出错信息，安装过程被迫终止，安装数次未能成功，望各位大侠看在下一期《家游》的份上，别吝啬八毛邮费，拉小弟一把，小弟在此谢过各位！

（泸州　拳头绅士 & 拳头教父）

20011208.部落 2

○(正版)进入后，一开始游戏就蓝屏，出现：a fatal exception OE has occurred at 0028:416B7EB8，　THe current application will be terminated. 我的电脑配置为 PIII866EB/TNT2pro/128M/40G/WIN98SE/主板 VIA694X。请帮忙。

（北京　小葵）

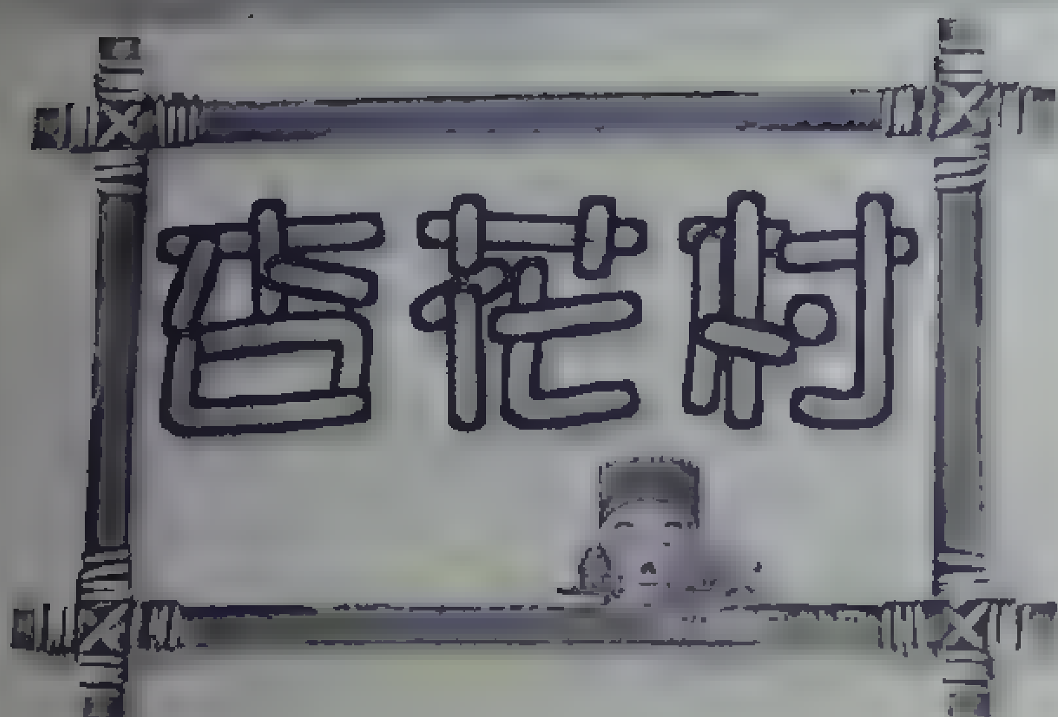
20011209.手柄问题

○近日小弟买得 PS 振动手柄一个和延长线一根，根据《家游》99 年 7 月之《PS 手柄完全改制白皮书》进行改制，可是除了手柄电源工作正常之外，按键没有一个有反应，电路查了若干遍均没有问题。当我把普通 PS 手柄接到延长线上时，手柄工作却一切正常，一旦换上振动手柄就丝毫没反应（除了模拟信号灯以外），有哪位高人可救小弟于水深火热之中呢？十二万分的感谢！

（shenjianhz@yahoo.com）

20011210.关机问题

○本人近期攒了一部电脑，使用中发现一个问题：平常使用或运行其它软件（我形我速等）能正常关机，但运行游戏如 Diablo II、辐射战略版、冰风谷、家园之惊世浩劫等，游戏结束后不能正常关机，只在荧屏上出现一闪烁光标，电源仍然接通，等了很久也没反应。只有按“POWER”键 4 秒关闭电源或按“RESET”键重启。我曾试重装系统也没用，用其他工具软件检查，没查出什么。电脑配置是 Athlon 1.33G/ATI Radeon 32M/创新 5.1 声卡/QDI KD7 主板/256M DDR 内存。游戏全是正版。请指教！先谢了。（hkgkill <hkgkill@21cn.com>）



2001《家游》FAQ（读者来信中频繁出现的24个问题解答）

1.为什么我订阅的杂志还没有到？

〖标准答案〗假如是通过邮局订阅，由于邮局发刊时间较晚，因此会有普遍的延迟现象。假如是直接汇款到编辑部邮购订阅，在没有节假日和特殊因素干扰的情况下，杂志出厂后会及时封装打包送抵邮局，请耐心等待杂志的邮路征程……另外，有些读者朋友提供的地址不够准确，或是该地址接收信件的安全性不够可靠，会造成邮寄的杂志被退回或遗失。邮局的单据在部分单位或居民区没有得到及时处理，也是造成杂志被退返或遗失的原因。如果确认杂志没有收到，请与邮购部联系以便及时核查，重寄或补寄杂志。

〖参考答案〗具体问题具体分析；我们和你一样着急。

2.我们这里的《家游》为什么总到得很晚？

〖标准答案〗各地邮政、运输部门和发行商的运作速度不同，导致杂志面市时间有差异；一些相对偏远、以邮局发行渠道为主的地区尤其如此。

〖参考答案〗这当然不是熬夜加班的小编们愿意看到的事情，我们也想知道到底为什么。

3.《家游》是否接受投稿？怎样给《家游》投稿？

〖标准答案〗当然！请根据你自身的条件和希望表达的内容，结合《家游》的实际情况选择适合的栏目和投稿方式。

传统信件投稿请按“100037 北京 813 信箱《家用电脑与游戏》XX栏目”的地址投递，文字稿件誊写清晰，绘画稿件参看镜花阁栏目的要求。电子邮件投稿请按“fcgm@fcgm.com.cn”的地址投递，标题栏写清“XX 栏目投稿”即可。文字稿件要求纯文本格式，如配合图片请压缩后作为附件投发，请不要以编排好图文版式的 doc、wps 等类型的文档投稿。明年各栏目都将标出专栏编辑的邮箱地址，方便大家投稿和交流。另外，请大家不要忘记写明自己的姓名、笔名、详细地址、邮编等相关个人资料。

〖参考答案〗每期杂志的作者都有新面孔加入，希望下一次有你！

4.为什么我的稿件总不被《家游》采用？

〖标准答案〗（偷懒从前一阵子的回信中截取了两段）

小马给投稿作者的回信摘录一——游戏圈里的媒体有限，可作者越来越多，这势必造成投稿难度的增加。同样的题材，编辑往往会优先考虑那些老作者的投稿，因为他们的文字已有一定功底，行文风格和思考方式也比较熟悉了，编辑容易与他们沟通。新作者想杀出一条“血路”，无非几个途径：①切实提高文字水平，高水平的稿件编辑总是舍不得放弃的，这也是增加投稿命中的根本。②根据报刊风格、栏目定位，找准文章主题和投稿对象。③如果热门题材不能保证第一时间内截稿，就老老实实找些“冷门”题材；同样的题材，尽可能发掘出新的内容新的观点。④要有耐心和恒心，退稿或者没有音讯是很正常的，要坚持，并且要善于总结。这些说起来容易，做起来就看你自己啦！

小马给投稿作者的回信摘录二——你在信中犯了一个错误。你投稿不是要对我们的胃口，而是要对读者的胃口”……关于你投稿的选题，我只能建议你从更专业和更冷僻的角度入手。类似“游戏是学习电脑的捷径”、“正版与盗版”这样的题材很贴近普通玩家，也因此有大量同类的已刊登文章和投稿——专业媒体都不会轻易选用这些内容的稿子了的。多看看其他玩家发表的文章，一方面学习、比较，一方面选择他们较少涉及的题材，有助于增加投稿的命中率。另外，被退稿不要灰心，每个作者都是踩着退稿信成长起来的:)

〖参考答案〗你的作品……太糟糕了。

5.我的信（电子邮件/调查表/明信片/贺卡/邮包……）你们收到了没有？为什么没有回音？

〖标准答案〗如果邮寄途中没有发生意外，自然会收到；而意外并不是那么容易发生的，请放心吧。由于小编们时间精力有限，确实无法一一回复，还请读者朋友们原谅。

〖参考答案〗如果你的信封上沾了点粉笔灰之类的“白色粉末”，估计意外就发生了。

6.读者的来信（邮件/调查表），你们每一封都看吗？

〖标准答案〗我们始终认真对待每一封读者来信，即使搬家时也舍不得处理掉陈年来信和回函。

〖参考答案〗你的心血，你的热情，你的快乐，你的郁闷，你的邮资，你的网费，你的体温，你的气味……我们都看到了，感觉到了，啊……（老编：Shut Up吧，连假牙都倒了！）

7.为什么彩页广告那么多？

〖标准答案〗广告是现代媒体经营的重要组成部分，也是相关产业成熟壮大的标志，同时还作为一种重要的资讯补充为读者消费提供参考。我们衷心希望游戏业的产品能越做越好，广告也越做越好，为读者提供更好的服务和阅读享受。

〖参考答案〗中国的广告业泥沙俱下，你若把广告当成骗钱的废纸，想来也是冤有头债有主。

8.为什么枪手文章越来越多？

〖标准答案〗游戏作为特殊的文化产品或娱乐商品，若以优劣论其品质固然有一定的指标可循，但终归是见仁见智的。玩家见到有人赞赏自己眼中的垃圾，便嗅出作者与厂商的某种暧昧，甚至是同恶相济的关系；反过来若有人针砭自己心中的经典，便睚眦必报地痛斥回击，这未免过于敏感和缺乏理智。目前很多玩家对于所谓枪手的判定是有些草率的。从另一方面讲，《家游》多年来一直坚持自己的声音，这很难，但我们还在勉力坚持，没有放弃。

〖参考答案〗横竖是见仁见智，你觉得多，那就是多了。只愿玩家在买游戏和玩游戏时能别具只眼，不人云亦云就好。

9.《家游》为什么不多介绍些国产游戏？

〖标准答案〗国产游戏总体数量目前还比较少，产品层次也较为单一，因而在杂志篇幅上有相应体现。《家游》创刊近八年，从来都以极大的热情关注和支持着国产游戏，这一点今后也不会变。

〖参考答案〗良莠不齐的国产游戏介绍多了，怕是有人也会高呼“枪手来了”。

10.还能不能恢复电视游戏的内容？

〖标准答案〗杂志从未完全抛开电视游戏的内容，无论电视游戏业界的新闻动态，各类新型家用主机的介绍，还是模拟器、移植游戏的有关资讯等等；从整个互动娱乐产业的形势分析，以后也不会。当然杂志的选题需要有侧重点，完全恢复以往的格局是不大可能的。

〖参考答案〗其实我也怀念……

11.某期杂志我没有买到，能否邮购，怎样邮购？

〖标准答案〗可以邮购。我们会定期在杂志及网站上公布邮购目录。目前 2001 年以前的杂志已没有积存，只有今年 1~11 期杂志可供选择。邮购杂志请通过当地邮局汇款到“100037 北京 813 信箱《家用电脑与游戏》邮购部”，附言栏内写清邮购数量和期号。平邮免收邮费，挂号加收 2 元。

〖参考答案〗请参考问题 1，可能需要耐心等待。

12.《家游》为什么不定价为 8 元（9 元），省得找回零钱？

〖标准答案〗无。

〖参考答案〗两毛钱也是钱啊。

13.我能否和《家游》的小编成为朋友（笔友/网友）？

〖标准答案〗你选择了《家游》，你就已经拥有了这些朋友。

〖参考答案〗恐怕不行，没时间啊（汗—）！

14.我想得到你们的签名（签名照片），可以吗？

〖标准答案〗你选择了《家游》……你还想拥有这些吗？

〖参考答案〗恐怕不行，好几年没怎么写过字了……

15.为什么小编们不在杂志上亮亮相？

〖标准答案〗十分感谢读者朋友们的厚爱。编辑本是幕后角色，喜欢出风头的人是很难踏实下来做这个行当的。另外，我们也担心那一期杂志的销量。

〖参考答案〗其实某些小编已跃跃欲试，尤其是石子。

16.《家游》的攻略手记（玩家讲武堂/难症会诊/文渊阁/杏花村……）能否增加页码？

〖标准答案〗可以。

〖参考答案〗有增加的自然有减少的，部分栏目页码是浮动的。

17.《家游》的攻略手记（玩家讲武堂/难症会诊/文渊阁/杏花村……）能否减少页码？

〖标准答案〗可以。

〖参考答案〗有减少的自然有增加的，部分栏目页码是浮动的。

（四座大哗，飞出酒壶三把酒瓶五只酒杯若干，小马拉过 Chance 和东东两名胖汉挡在了身前……）

18.为什么《家游》的网站更新那么慢？

〖标准答案〗目前基本只由游骑兵一人兼职负责杂志网站的更新维护，他经常占用休息时间上线忙碌，已经难能可贵。明年杂志网站会增大投入力度，局面可望改观。目前请大家多多关注和支持《家游》网上社区：互动家园。

〖参考答案〗明年的事谁说得准呢？（哎，东东，Chance，你们回来呀…!@#$%^…）

19.《家游》的小编们都看不看其它的报纸杂志？

〖标准答案〗自然要看。无论是电脑类、游戏类的兄弟报刊，还是其它影视、音乐、军事、汽车、科技和综合类报刊，小编们都要抽空学习取经。最近大家都在看各行各业的全彩杂志呢！

〖参考答案〗小马每个月看二十多种杂志（名单略:）

20.为什么《家游》不多找机会宣传自己？

〖标准答案〗《家游》相对属于比较低调的媒体，以往确实不大注意宣传。每月寄回的调查表里总有些新读者表示很遗憾以前没有听说过这本杂志等等。游戏媒体在整个传媒产业中也属于相对弱势，面对各种充满偏见和歧视的社会舆论，宣扬游戏产业与游戏媒体的正面形象是十分必要的。寻找适宜的时机和场合适当地扩大宣传，将是《家游》日后发展计划中的重要一环。

〖参考答案〗或许该组织一支宣传《家游》的火枪队啦。

21.我是否有机会成为《家游》的一分子？有什么要求？

〖标准答案〗当然有机会。具体要求可以参看《家游》不久前发布的招聘启事，最醒目的要求之一是：喜爱游戏。

〖参考答案〗从某种意义上讲，这一点其实是最不重要的。

22.为什么我觉得《家游》越来越不好看（耐看）了？

〖标准答案〗首先必须承认杂志在很多方面存在这样那样的缺点和不足，在一段时期内如果没有相应的改善与弥补，自然会令读者产生不满。对这一点，我们始终在不断检视自身、广泛听取意见并寻求改进措施。

从另一个角度看，“互动家园”里面有几位朋友的观点很有道理，那就是：我们自己在变。上世纪末这二十年要算是人类历史上变化最大最快的阶段之一。躬逢其盛，我们的眼界在变，观念在变，心态在变，品味在变。杂志当然也在变，不过变来变去终究还是一本杂志。类似的东西看多了，游戏也玩多了，一种淡淡、厌倦的情绪便油然而生。怎么办呢？我看就是别把这杂志太当回事儿。它所能承载的东西是很有限的，也许你三个小时不到就看完了，那么只要你这三个小时过得还算舒畅就很好了。买杂志、看杂志很可能是你生活中的一种习惯，仅仅占据了一点小小的时间空间；它会和你其它无数的习惯一样，不知觉间形成了，又可能不知觉间消逝了……

〖参考答案〗别花钱买样东西来折磨自个儿——当然，我们会努力让你买《家游》时没有这样的感觉。

23.我最近玩游戏怎么觉得没意思了？

〖标准答案〗或许你玩的游戏没意思，或许你玩游戏的时间地点、

块率周期、方式方法、同伴对手、资金设备等等有那么点儿没意思，或许你的生活越来越有意思，或许你自己正在变得没意思……

〖参考答案〗没意思就歇着吧。

24.玩游戏究竟有什么意义？……

〖标准答案〗无。

〖参考答案〗你自己心里总该有个说法吧。不清楚？不清楚就算了。

读者之声：关于游戏和游戏杂志的一点思考

我个人觉得，游戏杂志的发展和壮大是伴随着游戏业的成长而成长的，她对于玩家的魅力多少也来自游戏对于玩家的吸引力。我这个年龄层（七十年代末）的大多数游戏玩家应该是先接触的游戏后选择的杂志吧，从对游戏简单的娱乐到深刻的思考，我们不可避免的选择游戏杂志作为"游牧"的方向。我记得的，96、97年的大软家游都是很不错的游戏杂志，那个时候，正是在她们的指引下，广大的玩家才能更加完整的体味游戏带给我们的丰富乐趣，更加细致的了解游戏带给我们的深刻内涵。游戏的层次在不断的升级，从256色到32位真彩，从模糊的2D人物到逼真的3D场景，从简陋单一的小故事到开放式多结局的长篇巨著，弹指一挥间，游戏大步流星的走了很远很远（当我不止一次地翻开家游的游戏胜经中的那些经典游戏图鉴时，看着这些自己耳熟能详的游戏，看着这些曾经让自己废寝忘食极度痴迷的游戏，每一次都是心中感慨万千，唏嘘不已）；而正是游戏杂志见证着一个个知名游戏从初露锋芒，到风头正劲，再到日渐没落的新旧更替——从这一点上看，她也可以算是记录游戏的一部浩瀚史诗了（属于年代久远的珍藏）！所以当我还热爱游戏的时候，我就还是一个游戏杂志的忠实读者……

再好的游戏也有跳票的时候，可是游戏杂志必须按时出版，即使是在"无话可说"的时候，所以，遇到一些挑剔收到一些抱怨是可以理解的；而且，随着游戏玩家队伍的日益壮大，大家对于游戏的理解水平参差不齐，游戏本身的风格又千奇百怪，众口难调成了杂志小编等待候诊的"疑难杂症"（譬如杂志首页过后的全彩广告在大多数人眼里是鸡肋，但是在笔者看来却是很有价值的——这里有简明的游戏介绍，关于游戏的类型、内容、价位和上市日期，佐以精美而有代表性的插图，对于笔者这样支持正版的玩家而言算得上是好的购物指南了）。不过在我看来，扩容、增刊（半月刊）还有全彩都不过是权宜之计，在竞争激烈的今天，这些只是暂时吸引玩家目光的"卖点"，而价格战争只能使得大家两败俱伤（这点让我想起现在日渐疲软的家电行业，在WTO和"八国联军"还没有进门的时候，自己都一个个快先偃旗息鼓了——不过，好象没有听闻游戏杂志也有参与入世竞争的，万幸，万幸……）。我想只有抓住了游戏的精髓才能最终抓住玩家挑剔的心，而这就要靠小编们孜孜以求的敬业精神来获得了。为此作为众多热爱游戏也同样热爱游戏杂志的玩家之一，我先为家游的众小编助一声威，希望你们能够走在同行的最前列（看来有必要来个游戏杂志TOP10的评比了）……

作为游戏玩家是很幸福的，既是游戏厂家的"上帝"（D版不算），又是游戏杂志的"上帝"，但是上帝还是要有颗仁爱公正的心，否则仅仅是简单的抱怨并不能带来什么，只能使得那些能为你创造快乐的人们感到困惑。有时候在想，如果你能尝试着写一篇能让大多数人看了又不怎么挑剔的文章，加上酝酿的时间，这段时间可以够你看几遍杂志的呢？不要告诉我是"……如果非要给我加上一个期限，我希望是一万年……"，那么我真的不知道你还有什么可以不抱怨的呢？……

湖北　沩心

◆公告栏◆

2001年第10期读者问卷调查统计结果

读者对本期的总体印象：

很好　74.54%

一般　21.84%

不好　3.62%

读者对本期封面的印象：

很好　57.33%

一般　38.16%

不好　4.51%

读者最喜欢的文章：

1.文渊阁:文明的故事（21%）

作者：DHEW

2.攻略手记:武林群侠传•武林盟主之路（19%）

作者：Odysseus

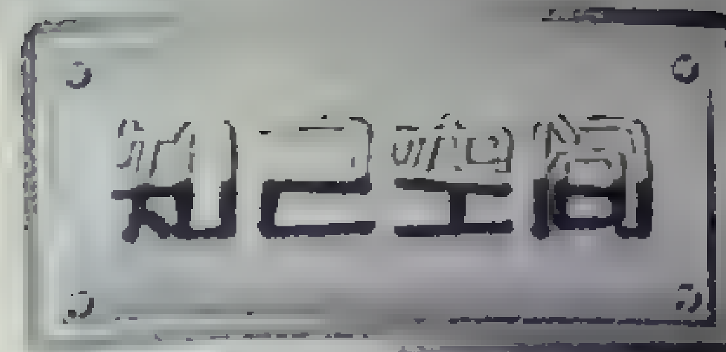
3.玩家沙龙:黎明前的反思（13%）

作者：出击的门将

2001年第10期幸运读者名单

四川成都	邓惟瀚	辽宁辽阳	王海波
北京	李江波	广东广州	陆娟华
四川德阳	景慎	辽宁大连	曲磊
浙江宁波	陆晓辉	海南琼海	冯光宗
安徽池州	纪凯	上海	束磊
山东聊城	贾臻	四川成都	林喆
广西田阳	饶隆华	湖北武汉	鲍蕊
河南驻马店	李岩	福建漳州	许嘉彬
浙江诸暨	赵帆	安徽蚌埠	陈然
云南昆明	袁罡	河北秦皇岛	胡玉州
上海	韩立能	天津	刘鑫
黑龙江	刘天明	河南开封	唐乐崇
天津	王磊		

读者问卷调查幸运读者抽奖名额为25名。我们将为读者准备一套畅销游戏或应用软件作为奖品，在此感谢您的参与。



给我一个空间，很多人走进，感觉到心灵的问候……

参加征友的读者请写明自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编，连同有效证件（身份证、学生证、士兵证等）的复印件和100字左右的留言寄至"100037 北京813信箱《知己空间》"，职业、绰号昵称、星座、爱好、特长等请根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

冯俊钦（♂17）
昵称：一个人
星座：金牛
爱好：球类，宠物，打机，流浪，新事物
地址：广东深圳福田区高级中学高二（2）班
邮编：518040
E-mail：onemanemail@163.net
OICQ：16706988
留言：Hey！一位热血青年向你说Hi，You know what you should do next?

黄雅婧（♀）
昵称：雨莹，Natty
星座：双子
地址：福建省漳州市长泰县金辉商场23.24号
邮编：363900
留言：我是个活泼、可爱、开朗、大方的girl，我认为友情是一杯酒，它会越酿越香的。希望众多少男少女能速速来信与我共酿友情之酒。

吴微（♂20）
昵称：嗨仔
爱好：上网，PC GAME，POP MUSIC
地址：湖北省武汉市江夏区纸坊大街付家里49号
邮编：430200
OICQ：2009464
留言：我们共同生活在这美好的蓝天下，不求相见，只求相识，但愿我们的友谊天长地久。这可能就是我们的缘分，来吧！有问必答，有信必回，你这还等什么呢？

江铃（♀19）
绰号：吃人唔"脱"骨的江铃
星座：天蝎
爱好：篮球，集邮，溜冰，交友，听音乐，上网…
地址：广东省花都师范学校99（3）班
邮编：510800
E-mail：callobe@263.net.cn
OICQ：93221832
留言：有缘千里来相会，希望来自五湖四海的朋友能与本人相会。不管你是女是男，请抓起你的笔写信来吧！

王超（♂18）
昵称：饿鱼
星座：魔羯
地址：辽宁省鞍山市第五中学048班
邮编：114001
OICQ：12034054
留言：原来我并非不思念你的来信，只是忘了那股思念所带来的冲激而已，就像我不是不呼吸，只是忘了自己一直在呼吸而已。呼吸可以暂时屏息，但却无法不继续。

陈玉萍（♀19）
星座：巨蟹
职业：学生
爱好：看科幻小说、日本漫画，交友，听POP SONG
特长：厨艺，漫画
地址：上海市闵行区七宝镇陈家塘别墅32号
邮编：201101
留言：在茫茫人海中只要有缘，我们一定能成为朋友。希望能找到一位知心伙伴，愿我们的友谊能天长地久。无论你有什么不愉快的事，我一定会为你解忧。来信，百分之百的回信。祝大家日子过得愉快，学习进步，身体健康。

孙刚（♂18）
星座：射手
爱好：电脑游戏，足球
地址：陕西省西安市鱼化寨西安外事学院2001级111信箱
邮编：710077
E-mail：sungangcat@china.com
OICQ：10917310
留言：所有想和我交朋友的人啊，你们好不好？世界是如此的小，你我注定无处可逃。既然这样，那就快来信吧！来信必复！

刘娜（♀19）
昵称：小娜，娜娜
星座：水瓶
爱好：上网，交友
地址：黑龙江省北安农校会电21班
邮编：164000
E-mail：liuna1983@china.com
OICQ：22047632
留言：相逢是首歌，友谊是情感的桥梁。人没有朋友就像食物中没有盐。

石小卉（♂18）
爱好：游戏，听歌，看小说
地址：江苏南通师范学院409#
邮编：226007
OICQ：34318841
留言：虽然彼此相隔在千里之外，但却生长在同一片天空下。你我虽不能朝夕相对，但我盼望你的来信。

雷景亮（♂20）
昵称：阿亮
星座：魔羯
爱好：交友，聊天，上网，玩游戏，看书，武术
地址：陕西省西安理工大学379#
邮编：710048
E-mail：zhifang521@163.com
OICQ：81309626
留言：人生就像一场戏，因为有缘才相识。缘到之时且珍惜，莫待无缘空悲叹。人生苦短，来去匆匆，茫茫人海，吾友快来。

★请大家在交友过程中保持应有的自我保护意识，尽量避免交易、借赠等经济往来，妥善处理自己及他人的个人隐私，防止极个别不法分子利用人们的善良和真诚进行欺诈活动。

这是2001年最后一期的镜花园，同时，也是最后一期黑白版的镜花园，不免令人有些激动。哈哈~~~期待，明年的花枝招展，同时，也期待更多的读者能够参与到花园的建设中来。

当然啦，那些苦苦久等的彩稿，也终于可以拥有属于自己的一块园地了！^0^ 石子也不用再去广告部的门口磨蹭了~~~哈哈，放下包袱轻装前进的感觉真好啊~~~~对了！要想给镜花园投稿的朋友，还请密切留意花园的投稿须知。

欢迎投稿镜花园！本园画稿以热门游戏为主，原创、临摹均可；单幅、四格皆收。作品规格不得小于16开，铅笔（黑白）画稿免进。凡刊登在本刊的画作均有稿酬：黑白稿最低30元，彩色画稿最低50元，获得读者评选的"最佳作品奖"者，稿费加倍。
投稿途径：信件或E-mail均可，但请务必注明"《镜花园》栏目收"
本园地址：北京813信箱（100037）或reader@fcgm.com.cn

上期最佳作品：上海 Vash 的《苹果树下的思考》

《三叶草》　四川　FAY ▶

有着小狗狗般眼神的叶子，与不负责任的石子相遇了~~~~
叶：请让我跟你走，我愿随你去……（凝视）
石子：啊~~你，你不要过来……不要粘着我~~~啊，不要抱着我的腿啦~~~我，可要踩人了！~~~~
叶：……（凝视）
石子：虽然你很有诚意的看着我，但是，$%#^&@!*#%^……
半小时后，叶子抖了抖溅落在身上的口水……掉头就走……
石子：#$%&*^@!……（心想：目的终于达到了^^）



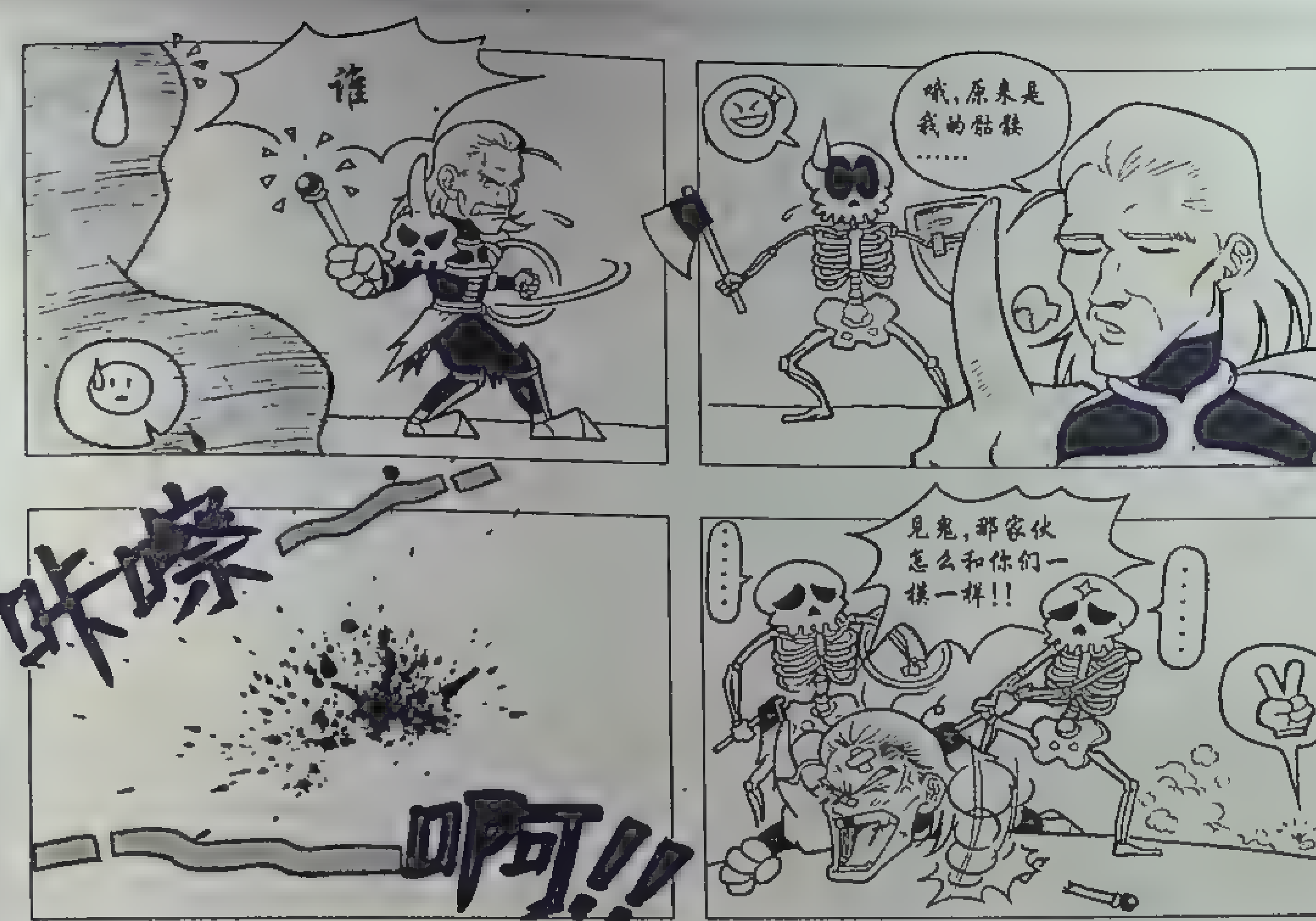
《月下霸王》　广西　罗毓成 ▶

石子：两个暴力男，谁的刀更亮更快些呢？恩??！哎~~抱歉，看错了，原来野蛮人拿的是斧。 :-P



▼《野蛮人》南阳　单振波





▲《DiabloⅡ之男巫的烦恼》　北京　艾洋

《反恐精英之当机立断》　吉林　吴理 ▼



新闻报道

游戏边缘

追星时空

游戏评析

攻略手记

秘技档案 & HINTS

SID MEIER'S CIVILIZATION II

文明 II

简体中文版

- 正宗文明系列第二作
- 原班人马精心打制
- 回合策略游戏史上的丰碑
- 经典汉化，玩家必藏之作

回合策略

39元 12月上市

INFOGRAMES

文明在轮回中生生不息

SID MEIER'S CIVILIZATION III

文明 III

简体中文版

- 作战系统的军事战役与执行层面大幅增强！
- 兼具深度和便利的外交系统！
- 十六种世界文明任你创造组合！
- 多种竞赛方式，看谁具有天生领袖潜质！

扮演心目中的完美领袖
建设心目中的完美文明

回合策略

49元 2002年1月闪亮登场 内含200页说明书

天人互动

风与影的追逐、速度与技巧的完美结合

摩托赛车游戏的超强力作

多种赛道任你选：提供了街头竞赛、超级赛、越野赛、自由式赛车、限时赛和街道赛六种不同类型

精美赛车看花眼：提供三十三种精美赛车，其中包括十六种街头机车和十六种越野机车

逼真画面瞧的爽：采用全新引擎的，无论是赛车还是周围场景都制作得更加精致且充满生气

网络联机好刺激：支持8人联网比赛、局域网比赛与朋友享受风驰电掣般的刺激感受

摩托英豪3

摩托竞速

49元 2002年1月上市 附赠精美酷车图文集

天人互动

DSI

国内唯一正式EIDOS授权，权威的游戏汉化，天人互动打造全新"冠军足球经理"

天人互动

EIDOS

享受足球，从这里开始……

亲身体验足球赛场的残酷，享受足球带来的荣誉

国际足联官方授权2001—2002赛季世界足球权威资料

了解现代职业足球，掌握权威经营理念

冠军足球经理

01/02赛季

足球经营

49元 2002年1月



Sakura Wars 樱花大战2™

简体中文版

全国好评热卖中！

超值惊爆价:69元/8CD



樱花年卡 赠



帝击匙扣

花组贴心袋

“樱花浪漫大抽奖”
——详见樱花大战官方网站
樱花大战官方网站
www.SAKURA WARS.COM.CN

网上独家销售——卓越网
订购热线:(010) 64895388转205



樱花浪漫盒

樱花系列豪华典藏版

30CD 199元

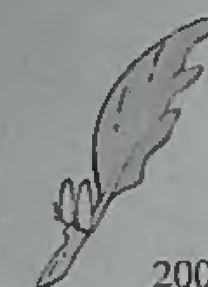
浪漫心动

赠



樱花大战(3CD) 樱花大战2(8CD)
樱花大战TV版(12CD) 樱花大战OVA特别版(5CD) 樱花电子资料集(2CD)

家用电脑与游戏 读者调查问卷



2001.12 您的参与是对我们最大的支持

（读者档案）

- 姓名：________
- 年龄：______ 性别：□男 □女
- 通讯地址：________________
- 邮政编码：________________
- 电子信箱：________________

（读者评刊）

- 您对本期的总体印象：□很好 □一般 □不好
- 您对本期封面的印象：□很好 □一般 □不好
- 您最喜欢本期的文章是：________
- 您对本期各栏目的印象：

栏目			
新闻报道	□很好	□一般	□不好
上市烽火	□很好	□一般	□不好
流星时空	□很好	□一般	□不好
游戏边缘	□很好	□一般	□不好
游戏评析	□很好	□一般	□不好
攻略手记	□很好	□一般	□不好
排行榜	□很好	□一般	□不好
秘技档案	□很好	□一般	□不好
玩家讲武堂	□很好	□一般	□不好
难症会诊	□很好	□一般	□不好
文渊阁	□很好	□一般	□不好
玩家沙龙	□很好	□一般	□不好
杏花村	□很好	□一般	□不好
镜花园	□很好	□一般	□不好

（读者需求）

- 您最想了解哪部游戏的相关资讯：________
- 您最想了解那家厂商及其广告信息：________

（点将榜投票）

- 请写出您最喜爱的游戏：
  1. ________
  2. ________
  3. ________
  4. ________

（游戏点评）

- 游戏名称：________
- 您的评语：________

（镜花园投票）

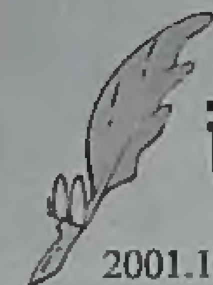
- 本期您最喜欢的画是：________

感谢您填写问卷调查表，请您按以下地址寄出：

北京 814 信箱 （100037）

《家用电脑与游戏》编辑部收

家用电脑与游戏



读者调查问卷

2001.12 一本精彩游戏轻松学习的杂志

（难症会诊挂号处）

（杏花村留言板）
